



Die ganze Welt der PC-Spiele

NOVEMBER 12/2012

GameStar

Exklusive Abo-Edition 5,50 € / 6,30 € (XL-Version)

ASSASSIN'S CREED 3

Komplett durchgespielt: Alles über Held • Story • Missionen
Das beste Assassin's bisher, aber wieder schwacher Schluss

THEMEN The Elder Scrolls Online • Metro: Last Light • Dishonored • Torchlight 2 • Fußball Manager 13

DVDs **VOLLVERSIONEN** Tom Clancy's H.A.W.X. • UFO Aftershock

VIDEOS XCOM: Enemy Unknown • Anno 2070: Die Tiefsee • Planetside 2 • Battlefield 3 vs. MoH: Warfighter

ASSASSIN'S CREED

III

ERHEBTEUCH!

JETZT ERHÄLTlich
PC-VERSION AB 22. NOVEMBER IM HANDEL



PS3
PlayStation 3



PlayStation Network



XBOX 360

XBOX
LIVE

PC
DVD
ROM



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.

GameStar 12/2012

Vollversion
UFO Aftershock

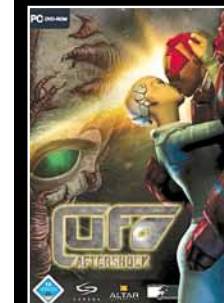
E.T. wird nach Hause geschickt. Am Ende von UFO: Aftermath ziehen sich die wenigen Überlebenden einer Alien-Invasion auf eine Raumstation zurück, im Nachfolger UFO: Aftershock erobert die Menschheit den blauen Planeten zurück. Unter Ihrer Führung.

Demo
Pro Evolution Soccer 2013

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Daten

VOLLVERSION
UFO: Aftershock



DEMO

Pro Evolution Soccer 2013

EXTRA

Landwirtschaftssimulator 2013:
Traktor mit GameStar-Logo

Videos

TOP-SPIEL

Planetside 2

- Das Spiel
- Die Fahrzeuge
- Die Klassen

PREVIEWS

- Assassin's Creed 3
- Metro: Last Light
- Medal of Honor 2 vs. Battlefield 3
- Far Cry 3 (Ab-18-DVD)

TESTS

- Dishonored (+ Ab-18-Version)
- Torchlight 2
- World of Warcraft: Mists of Pandaria
- XCOM: Enemy Unknown
- Chaos auf Deponia

SPECIALS

- Die Redaktion 81: Slender & Outtakes
- Freispiel-Check
- Rückblick 12/2002

EXTRAS

- Star Citizen: Squadron 42

Highlights



TOP-VIDEO

PLANETSID



TEST

DISHONORED

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

GameStarXL 12/2012

In der Rolle des Top-Jetpiloten David Crenshaw retten Sie die Welt. Und zwar im Kampf gegen Ihren ehemaligen Arbeitgeber. H.A.W.X. bietet dank handzahmer Steuerung leichte und launige Luftkämpfe.

Den Code für den Multiplayer finden Sie unter www.gamestar.de/keys/hawx/
Achtung: Für die Aktivierung des Multiplayer-Codes wird ein kostenloses Uplay-Konto benötigt.

Vollversion
Tom Clancy's H.A.W.X.

Vollständiger Inhalt auf der Rückseite >>

Programme, Daten, Videos

VOLLVERSION

Tom Clancy's H.A.W.X.

HD-VIDEOS

- Preview: Dead Space 3
- Test: Anno 2070: Die Tiefsee
- Hall of Fame: Quake
- Special: Fifa 13 MP-Duell gegen Blumentopf
- Jubiläums-Rückblick 2007 - 2012
- Special: Windows 8 im Test

- Special: Half-Life vs. Black Mesa
- Special: Die Redaktion 80: Outtakes
- Test: War of the Roses
- Test: Of Orcs & Men
- Preview: Remember Me
- Preview: Dead Space



VOLLVERSION

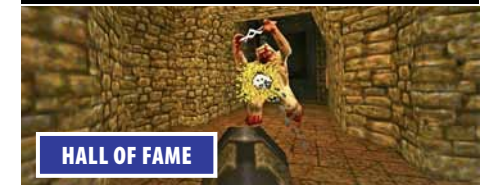
TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Highlights

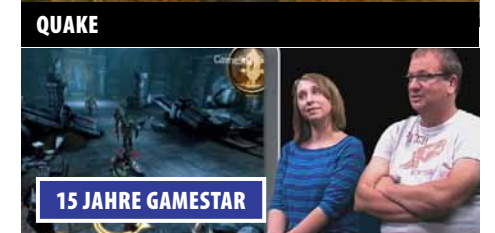


HD-VIDEO

DEAD SPACE 3



HALL OF FAME



QUAKE

15 JAHRE GAMESTAR

JUBILÄUMS-RÜCKBLICK 2007 - 2012

Anregungen und Kritik bitte an: brief@gamestar.de

VOLLVERSION

UFO: Aftershock

+ Taktik mit Strategie gewürzt. Die Erde muss von den Aliens zurück erobert werden. In UFO: Aftershock, dem Nachfolger von UFO: Aftermath, erleben Sie spannende Echtzeit-Taktik und Globalstrategie. Gegen Außerirdische.

Mit Held Artjom geht's im kommenden Jahr wieder in den Moskauer Untergrund. In unserem Vorschau-Video machen wir Ihnen schon mal Lust auf Metro und Mutanten.

PREVIEW-VIDEO

Metro: Last Light

TOPSPIEL-VIDEO

Planetside 2

+ Niemals endende Schlacht. Der Kontinent Indar findet keinen Frieden. Weil wir dort schon in der geschlossenen Beta des Multiplayer-Shooters Planetside 2 mit zig anderen auf dicke Wumme machen. Wie das abläuft, verrät Ihnen unser Vorschau-Video.

+ Klassen und Karren. Sechs Soldatenklassen stehen in Planetside 2 zur Auswahl. Wir verschaffen Ihnen einen Überblick und erklären obendrein, wie man sich auf dem riesigen Kontinent Indar keine blutigen Füße latscht.

Außerdem auf DVD

PREVIEWS

Assassin's Creed 3
Dishonored (+ Ab-18-Version)
Medal of Honor 2 vs. Battlefield 3: Multiplayer-Vergleich
Far Cry 3 (nur auf Ab-18-DVD)

TESTS

Chaos auf Deponia
Torlight 2
World of Warcraft: Mists of Pandaria
XCOM: Enemy Unknown

SPECIALS

Die Redaktion 81: Slender
Die Redaktion 81: Outtakes
Freispiel-Check
Rückblick 12/2002

EXTRAS

Star Citizen: Squadron 42

GameStar XL DVD

+ Öfter mal den Job wechseln: Erst fliegen Sie für die US Army, dann für eine größtenwahnsinnige Firma, dann wieder für die Army. Aber immer mit schnellen und tödlichen Kampfjets.

+ Mit und gegen andere: Wenn Sie sich bei Uplay registrieren, können Sie die Luftschlachten auch im Multiplayer erleben.

HD-VIDEO

Dead Space 3

Isaac gegen die Nekromorphen, Runde 3: In unserem Vorschau-Video von Dead Space 3 legen wir uns abermals mit den Nekromorphen an. Gruselt's noch?

+ Was bringt das neue Betriebssystem? Hardware-Redakteur Florian Klein nimmt sich das neue Windows 8 vor und zeigt, worauf wir uns einstellen müssen, wenn wir von 7 auf 8 wechseln wollen.

Den Code für den Multiplayer finden Sie unter www.gamestar.de/keys/hawx/.
Achtung: Für die Aktivierung wird ein kostenloses Uplay-Konto benötigt.

VOLLVERSION

Tom Clancy's H.A.W.X.

VIDEO-SPECIAL

Windows 8 im Test

Außerdem auf XL-DVD

HD-VIDEOS

Battlefield 3: Armored Kill
Anno 2070: Die Tiefsee
Of Orcs and Men
Hall of Fame: Quake
Remember Me
War of the Roses
Windows 8 im Test
Jubiläums-Rückblick 2007 - 2012
Die Redaktion 80: Outtakes

HD-VIDEO

Half-Life vs. Black Mesa

Wie schlägt sich die akribische Fan-Neuaufgabe Black Mesa im Vergleich zu Half-Life von 1998?

Noch schneller unterwegs mit Windows 8!



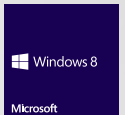
GameStar NOTEBOOKs & PCs

- ★ Intel Core i7 3630QM-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 660M 2,0 GB
- ★ 8,0 GB DDR3-1600-Arbeitsspeicher
- ★ 500 GB Festplatte mit 7.200 U/min
- ★ DVD-Brenner
- ★ 17,3" Full-HD-Display (43,9 cm)

★ GameStar NOTEBOOK 17 **NEU**

Ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis ist Desktop-PCs vorbehalten? Das One GameStar-Notebook 17 mit entspiegeltem Full-HD-Display ist ein echter Preisbrecher! Der 2,4 GHz schnelle Vierkerner Intel Core i7 3630QM, 8,0 GByte RAM und die Geforce GTX 660M mit 2,0 GByte Videospeicher liefern mehr als genug Leistung für alle aktuellen Spiele. WLAN, USB 3.0, eSATA, HDMI, DVD-Brenner und Windows 8 sind bereits dabei.

für nur **€ 999,-**



★ GameStar NOTEBOOK 15 **NEU**

Mit 15,6-Zoll-Display (39,6 cm) und einem Gewicht von nur 2,7 Kilo ist das One GameStar-Notebook 15 besonders mobil, aber mit 2,5 GHz schnellem Core i5 3210M, 8,0 GByte und NVIDIA GeForce GTX 660M trotzdem voll spieletauglich. Auch bei der Ausstattung gehen wir keine Kompromisse ein: WLAN, USB 3.0, eSATA, Kartenleser, DVD-Brenner und HDMI sind mit an Bord, das rasend schnelle Windows 8 bereits vorinstalliert.

für nur **€ 899,-**



- ★ Intel Core i5 3210M-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 660M 2,0 GB
- ★ 8,0 GB DDR3-1600-Speicher
- ★ 500 GB Festplatte mit 7.200 U/min
- ★ 15,6" Full-HD-Display (39,6 cm)



★ GameStar PC

- ★ AMD FX 6100-Prozessor
- ★ AMD Radeon HD 7850 2,0 GB
- ★ 8,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 64 GB SSD & 1.000 GB HDD **NEU**

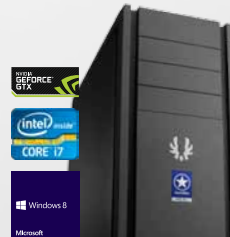
für nur **€ 799,-***



★ GameStar PC PRO

- ★ Intel Core i5 3570K-Prozessor
- ★ AMD Radeon HD 7870 2,0 GB
- ★ 8,0 GB Arbeitsspeicher
- ★ 64 GB SSD & 1.000 GB HDD **NEU**

für nur **€ 999,-***



★ GameStar PC XL

- ★ Intel Core i7 3770-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 670 2,0 GB
- ★ 16,0 GB Arbeitsspeicher **NEU**
- ★ 128 GB SSD & 1.000 GB HDD **NEU**

für nur **€ 1.299,-***



★ GameStar PC ULTRA

- ★ Intel Core i7 3770K-Prozessor
- ★ NVIDIA GeForce GTX 680 2,0 GB
- ★ 16,0 GB Arbeitsspeicher **NEU**
- ★ 128 GB SSD & 1.000 GB HDD **NEU**

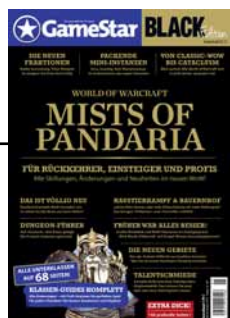
für nur **€ 1.499,-***

Mehr Infos und versandkostenfrei bestellen unter:

www.gamestarpc.de

* Die angegebenen GameStar-PC-Konfigurationen gelten ab dem 1.11.2012.

Editorial



GameStar Black Edition WoW: Mists of Pandaria

Die Pandas sind los! Und zwar im vierten **WoW**-Addon, dessen Neuerungen wir auf den 148 Seiten unseres Deluxe-Sonderhefts ausführlich vorstellen. Für einen guten Heldenstart gibt's zudem umfassende Klassenguides. Jetzt bestellen unter: www.gamestar.de/pandaria



GameStar für Tablets

GameStar bringt die Welt der PC-Spiele auf iPads und Android-Tablets – perfekt an die Möglichkeiten des Tablets angepasst und für das mobile Lesen optimiert! Alle Videos sowie unsere Comedy-Reihe »Die Redaktion« gibt's ebenfalls dazu. Mit unserer Kiosk-App holen Sie sich die aktuelle GameStar-Ausgabe für nur 3,99 Euro bequem nach Hause.



High5

Im Winter startet Youtube seine neuen Original Channels – und wir sind mit dabei! Unser Channel **High5** sendet Comedy à la »Die Redaktion« sowie coole Beiträge rund um digitales Entertainment, natürlich von unserem Dreamteam Fabian, Nino, Maxi, Kristin und Will. Mehr Infos unter: <http://facebook.com/high5tv>



WHO IS WHO

(Von l.n.r.) Fabian Siegismund • Daniel Visarius • Michael Graf • Michael Trier • Yassin Chakhchoukh • Petra Schmitz • Daniel Matschijewsky • Heiko Klinge

Freiheit für die Spiele(r) Spielerische Freiheit ist das Einzige, was zählt. Zumindest in diesem Spielherbst.

»Freiheit« ist nicht nur eine ausgenudelte Schnulze von Marius Müller-Westernhagen, sondern auch das übergreifende Thema dieser Ausgabe. Unsere Titelgeschichte widmen wir **Assassin's Creed 3**, dessen Held Connor nicht nur in den Freiheitskampf der jungen USA verstrickt wird, sondern in der nordamerikanischen Wildnis auch selbst mehr Freiheit genießt als sein Vorgänger Ezio im alten Italien. Unser Neuengland-Korrespondent Daniel Matschijewsky hat die finale Xbox-Version von **Assassin's Creed 3** bereits komplett durchgespielt und berichtet von den Vorteilen der Freiheit – und von ihrem Preis, denn auch im besten **Assassin's Creed** ist nicht alles perfekt.

Freiheit prägt auch die Vorschau-Themen dieses Monats. In **Metro: Last Light** darf sich der Held Artjom nun häufiger zwischen Schießen und Schleichen entscheiden, Letzteres fördert mehr Story-Schnipsel zutage, Leisetreter erleben mehr. **Star Citizen**, das neue Projekt des **Wing Commander**-Schöpfers Chris Roberts, soll eine komplett frei erkundbare Online-Galaxis bieten – und ganz nebenbei ein wahres PC-Spiel werden. Und **The Elder Scrolls Online** fühlt sich beim Anspiel-Termin fast schon wie seine Solo-Ahnen an, dank Ego-Perspektive, Action-Kämpfen und vor allem jeder Menge in der Landschaft versteckter Quests. Statt von Auftraggeber zu Auftraggeber gescheucht zu werden, genießen wir Erkundungs- und Entdeckungsfreiheit à la **Skyrim**.

Freiheit ist auch die bezeichnende Stärke von **Dishonored**, mit dem Bethesda Mut zur neuen Marke beweist. Und, dass es noch Actionspiele abseits skriptgetriebener Schießbuden gibt. Denn der Held Corvo darf dank seiner Talente immer neue Wege ausprobieren. Im Test zeigt sich allerdings, dass der Entwickler Arkane dieses Spiel, das Potenzial förmlich blutet, nicht ganz durchdacht und vor lauter Freiheit andere Dinge aus den Augen verloren hat. Etwa die Story und die KI.



Getestet hat **Dishonored** übrigens unser Neuzugang Jochen Gebauer (der Typ da links auf dem Bild). Seit zwölf Jahren arbeitet Jochen als Spieleredakteur, erst bei der PC Games, dann bei Spieletipps, zuletzt für uns als freier Autor. Und weil uns die Artikel des **Deus Ex**-, **Ultima 7**- und Fußball-Fans (Wie passt das zusammen?!) so ans Herz gewachsen sind, haben wir ihn kurzerhand aus dem hessischen Exil zu geholt und eingestellt. Herzlich willkommen, Jochen!

Jochen und der Rest der Redaktion freuen sich natürlich schon auf den Rest des Spielejahres, denn auch da wird Freiheit großgeschrieben – vor allem im Insel-Shooter **Far Cry 3** und der Killer-Simulation **Hitman Absolution**. Bis wir die in die Finger und auf die Festplatten kriegen, spielen wir eben **XCOM: Enemy Unknown**, **Torchlight 2** und und und. Da sind wir mal so frei.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team

Inhalt



Assassin's Creed 3

16 Durchgespielt! Alles zum dritten Teil von Assassin's Creed und warum Connors Abenteuer die Erlebnisse seiner Vorfahren Altair und Ezio in den Schatten stellt.



The Elder Scrolls Online

34 Wir haben's erstmal gespielt – und uns wie in einem Solo-Rollenspiel gefühlt.



Star Citizen

26 Der Wing-Commander-Schöpfer Chris Roberts meldet sich zurück.

Titelstory

- 16** Assassin's Creed 3
- 17** Die Neuerungen
- 18** Die wichtigsten Fragen
- 18** Die coolsten Nebenbeschäftigungen
- 20** Der Multiplayer-Teil

Previews

- 26** Star Citizen
- 30** Metro: Last Light
- 34** The Elder Scrolls Online

Aktuell

- 8** Call of Duty: Black Ops 2
- 9** Cyberpunk 2077
- 9** Project Eternity
- 11** Outlast
- 12** Battlefield 3: Aftermath
- 12** Star Wars: The Old Republic
- 14** Planetside 2
- 14** Stars of Barathrum

Tests

- 38** Das Team
- 40** Hitlisten / So testen wir
- 42** XCOM: Enemy Unknown
- 46** World of Warcraft: Mists of Pandaria
- 50** Dishonored
- 58** Fussball Manager 13
- 60** The Walking Dead: Episode 4
- 62** War of the Roses
- 64** Torchlight 2
- 74** Of Orcs and Men
- 76** Chaos auf Deponia



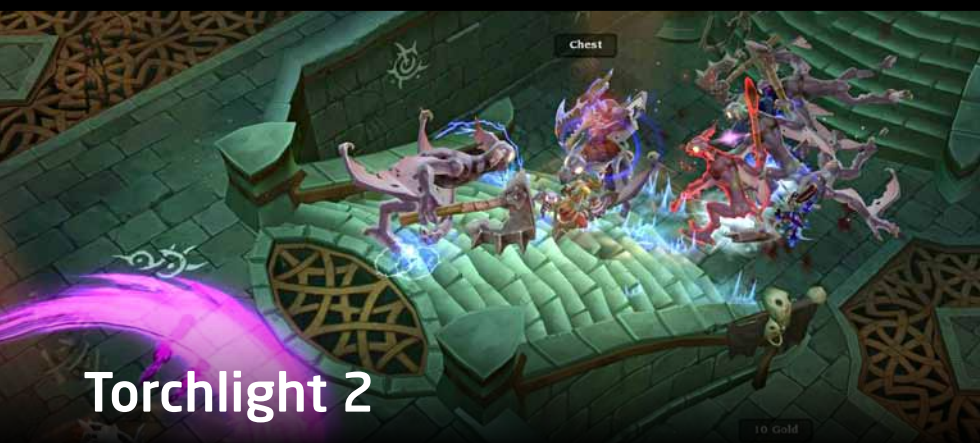
WoW: Mists of Pandaria

46 Der MMO-Dauberbrenner geht in die vierte Runde.



Windows 8

104 Wir testen, für wen sich das Upgrade auf das neue Betriebssystem lohnt.



Torchlight 2

64 Knallige Bosskämpfe, eine klassische Charakterentwicklung und endlich ein Koop-Modus. Reicht das schon, um Diablo 3 zu schlagen? Wir haben Torchlight 2 getestet.



Dishonored

50 Das Schleichabenteuer ist ein sehr gutes Spiel geworden. Aber kein grandioses.

Freispiel

- 78** Trine 2: Goblin Menace
- 80** KotOR 2: Restored Content Mod
- 80** Living Classics
- 80** Darksiders 2: Arguls Grab
- 82** Farmville 2
- 82** Where Am I?
- 82** Auf der Suche nach dem goldenen Fisch
- 84** Black Mesa

Magazin

- 86** Leserbrief
- 87** Fehler!
- 92** Report: Das Goldgeschäft
- 98** Hall of Fame: Quake

Rubriken

- 5** Editorial
- 90** Verlosung
- 128** Die Vorletzte
- 130** Impressum / Vorschau

Hardware

- 100** Hardware News
- SCHWERPUNKT**
- 104** Windows 8 oder nicht?
- 106** Windows 8 im Test
- 114** Windows 8 im Leistungsvergleich
- TEST**
- 116** Nvidia Geforce GTX 650 Ti
- SERVICE**
- 122** Einkaufsführer

Spiele in dieser Ausgabe

Assassin's Creed 3	Titelstory... 16	Planetside 2	News	14
Auf der Suche nach dem goldenen Fisch	Freispiel..... 82	Project Eternity	News	9
Battlefield 3: Aftermath	News	Quake.....	Klassiker.....	98
Chaos auf Deponia.....	Test	Star Citizen	Preview	26
Cyberpunk 2077.....	News	Stars of Barathrum	News	14
Darksiders 2 Arguls Grab	Freispiel..... 80	Star Wars: The Old Republic	News	12
Dishonored.....	Test..... 50	The Elder Scrolls Online	Preview	34
Farmville 2	Freispiel..... 82	The Walking Dead Episode 4.....	Test	60
Fußball Manager 13.....	Test	Torchlight 2	Test	64
KotOR 2: Restored Content Mod	Freispiel..... 80	Trine 2: Goblin Menace.....	Freispiel.....	78
Living Classics.....	Freispiel..... 80	War of the Roses	Test	62
Metro: Last Light	Preview	Where Am I?	Freispiel.....	82
Of Orcs and Men	Test	World of Warcraft:		
Outlast	News	Mists of Pandaria	Test	46
		XCOM: Enemy Unknown	Test	42

Spiele & Szene

News

Call of Duty Black Ops 2

Entwickler: Treyarch Publisher: Activision Termin: 13. November 2012 Quicklink: 7891

Innovationen und **Call of Duty**? Das passt doch zusammen wie Justin Bieber und Rasierschaum. »Von wegen!«, sagt Jay Puryear. Der ist Director of Brand Development bei Entwickler Treyarch und verspricht im Interview: »Wir treiben Innovationen in allen drei Bereichen voran.« So soll es in der Einzelspielerkampagne nicht nur eine verzweigte Handlung mit unterschiedlichen Enden geben, sondern auch einen, und wir zitieren, »unvergesslichen« Bösewicht. Raul Menendez heißt dieser Bube und wird in der deutschen Version von Schauspieler Wotan Wilke Möhring (**Männerherzen**) vertont. Im Multiplayer wiederum will Treyarch mit zehn individualisierbaren Perks und Waffen für mehr Abwechslung sorgen – »Pick 10« nennt sich dieses System. Außerdem soll der Zombie-Modus wesentlich umfangreicher ausfallen als noch beim Vorgänger. Mit neuen Untoten, zusätzlichen spielbaren Charakteren und einer größeren Spielwelt nebst Busfahrten. Wir finden: Das klingt gut. Wir finden aber auch: Das hätten die Entwickler ruhig mal zeigen dürfen. Denn tatsächlich zu sehen bekamen wir »nur« einen typischen **Call of Duty**-Level, grandios inszenierte Shooter-Action im Dschungel von Myanmar, aber innovativ würden wir das optisch übrigens durchaus sehenswerte Spektakel nun auch wieder nicht nennen. Bleibt also die Frage: Führt **Black Ops 2** tatsächlich echte Neuerungen ein – jedenfalls im Kontext der Serie? Oder spielt es sich letztlich doch wieder haargenau wie ... nun ja, wie ein **Call of Duty** eben? Auf die Antwort müssen wir wenigstens nicht lange warten. Den Test gibt's schon in der nächsten Ausgabe. **JG**



Trotz angestaubter Engine inszeniert **Black Ops 2** eine beeindruckende Dschungel-Kulisse.



Im **Multiplayer-Modus** individualisieren wir unseren Charakter mit dem »Pick 10«-System.

News-Ticker

+++ **Mass Effect 4:** In der bisher nur grob geplanten Fortsetzung sollen wir einen neuen Protagonisten durch die Galaxie lenken. Commander Shepard ist Geschichte. +++ **East vs. West:** So wird der Hearts-of-Iron-Ableger heißen, an dem Paradox gerade arbeitet. Im Spiel geht's um den Kalten Krieg. +++ **Prey 2:** Will man dem Twitter-Eintrag eines Mitarbeiters vom Entwickler Human Head glauben, dann liegen die Arbeiten an der Fortsetzung des Sci-Fi-Shooters von 2006 inzwischen so sehr auf Eis, dass zu bezweifeln ist, dass das Projekt noch einmal wieder aufgetaut wird. +++ **Bethesda Battlecry:** Bethesda hat ein neues Studio in Austin, Texas gegründet. Stellenangebote von Bethesda Battlecry deuten auf ein Free2play-Spiel als erstes Projekt hin. +++ **Lionhead:** Bis Ende des Jahres sollen zehn Prozent der Mitarbeiter des englischen Entwicklerstudios (Fable) entlassen werden. +++ **Slender: The Arrival:** Zum experimentellen Grusel-Adventure von Parsec Productions wurde ein Nachfolger für PC angekündigt. Er soll wesentlich umfangreicher sein und besser aussehen.

Project Eternity

Entwickler: Obsidian Entertainment Publisher: – Termin: 2014 Quicklink: 8095

Kickstarter hat einen neuen Darling: Mit knapp über vier Millionen eingesammelten Dollar ist Obsidians **Project Eternity** das bislang erfolgreichste Crowdfunding-Spiel. Da kann auch Tim Schafer nicht mithalten, der mit seinem **Double Fine Adventure** immerhin 3,336 Millionen Dollar einsammelte. An Ambition mangelt es **Project Eternity** ohnehin nicht: Pate stehen sollen **Baldur's Gate**, **Fallout** und **Planescape: Torment**, also Meilensteine der Rollenspiel-Geschichte. Kein Wunder, Obsidians Stärken liegen genau in diesem Genre, wie sie mit **Star Wars: Knights of the Old Republic 2** und **Neverwinter Nights 2** schon bewiesen haben. Knapp 74.000 Unterstützern ging bei der Aussicht auf ein großes Rollenspiel das Oldschool-Herz auf. Uns übrigens auch. Wir rechnen 2014 mit einem Release. Wann Obsidian tatsächlich mit **Project Eternity** fertig sein wird, steht allerdings noch nicht fest. Hoffentlich ist der Titel des Spiels kein schlechtes Omen. **JG**



Project Eternity: Oldschool-Rollenspiel von Obsidian Entertainment.



Cyberpunk 2077: das neue Rollenspiel der Witcher-Entwickler.

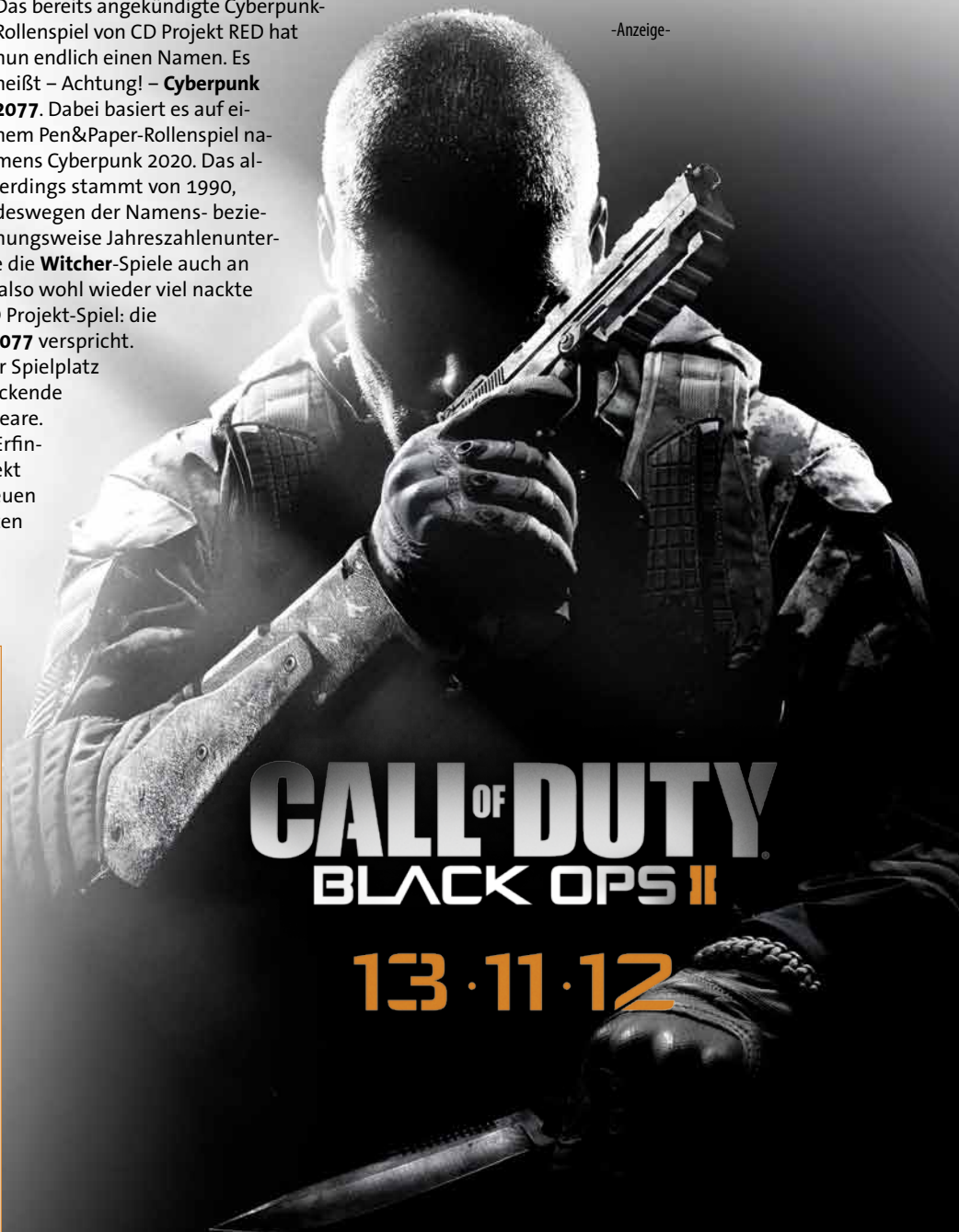
Cyberpunk 2077

Entwickler: CD Projekt RED Publisher: – Termin: – Quicklink: 8101

Das bereits angekündigte Cyberpunk-Rollenspiel von CD Projekt RED hat nun endlich einen Namen. Es heißt – Achtung! – **Cyberpunk 2077**. Dabei basiert es auf einem Pen&Paper-Rollenspiel namens Cyberpunk 2020. Das allerdings stammt von 1990, deswegen der Namens- beziehungsweise Jahreszahlenunter-

schied im Titel. **Cyberpunk 2077** soll sich wie die **Witcher**-Spiele auch an erwachsenes Publikum richten. Wir werden also wohl wieder viel nackte Haut zu sehen bekommen. Neu in einem CD Projekt-Spiel: die Sandbox-Welt, die man uns für **Cyberpunk 2077** verspricht. Night City, die Stadt der Handlung, soll unser Spielplatz werden. Und trotzdem will man uns eine packende Geschichte erzählen, allerdings eine nichtlineare. Die Entwickler arbeiten dabei eng mit dem Erfinder des Pen&Paper-Vorlage zusammen. CD Projekt hat sich also viel vorgenommen, aber wir freuen uns. Gescheiten Cyberpunk gibt's viel zu selten in Spielen. Wann der Titel erscheinen wird, steht aber leider noch nicht fest. **PET**

-Anzeige-



Leser-Charts Oktober

Platz	Vormonat	Spiel
1	(1)	Battlefield 3
2	(17)	Guild Wars 2
3	(2)	The Elder Scrolls: Skyrim
4	(3)	Diablo 3
5	NEU	Borderlands 2
6	(7)	World of Tanks
7	(5)	Mass Effect 3
8	(6)	Darksiders 2
9	(4)	Anno 2070
10	(9)	Starcraft 2: Wings of Liberty
11	(12)	Batman: Arkham City
12	(9)	League of Legends
13	(10)	Dragon Age: Origins
14	(14)	Call of Duty: Modern Warfare 3
15	NEU	Torchlight 2
16	(20)	Fallout 3
17	WIEDER DA	Deus Ex: Human Revolution
18	NEU	Fifa 13
19	WIEDER DA	Risen: Dark Waters
20	WIEDER DA	Assassin's Creed: Revelation

Quelle: GameStar-Mitmacherkarten 11/2012. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483



HITMAN™

ABSOLUTION

100%
UNCUT

PC | DVD
ROM



PS3
PlayStation 3

XBOX 360 XBOX
LIVE

Io-Interactive

SQUARE ENIX®



©2012 IO INTERACTIVE A/S. IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS3" and "XBOX LIVE" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the properties of their respective owners.

Outlast

Entwickler: Red Barrels Publisher: – Termin: 2. Quartal 2013 Quicklink: 8098

Der Verdacht, dass man sich zwangsläufig irgendwann mit dem Thema Nervenheilanstalt auseinandersetzen muss, wenn man an Großprojekten wie **Assassin's Creed**, **Splinter Cell** oder **Uncharted** (Playstation 3) mitgewirkt hat, liegt nahe. Jedenfalls wenn man in Betracht zieht, dass sich das neue Studio Red Barrels aus Mitarbeitern zusammensetzt, die just an diesen Spielen beteiligt waren, und dass es in Red Barrels' erstem Projekt um ein Gruselabenteuer in einer Irrenanstalt geht. In **Outlast** sollen wir im Stile von **Amnesia** die Mount Massive Nervenheilanstalt erforschen. Als Reporter Miles Upshur machen wir uns mit unserer Kamera auf, um

hinter das Geheimnis des finsternen, in Trümmern liegenden Gebäudes zu kommen. Und auch wenn die in der Anstalt Verbliebenen nicht mehr viel Menschliches in sich haben, so wollen sie die Entwickler nicht als geistlose Kreaturen anlegen: »Es gibt da draußen bereits eine Menge tolle Spiele über furchterregende Monster, die Gehirne fressen. Wir wollen, dass Outlast deshalb gruselig ist, weil man weiß, dass die Feinde ihre Gehirne noch benutzen!« Vollmundige Worte. Wenn das Spiel hält, was Red Barrels verspricht, dann freuen wir uns darauf, uns im Sommer 2013 exklusiv auf dem PC in die Mount Massive Nervenheilanstalt einweisen zu lassen. **PET**

Outlast: Mit einer Kamera bewaffnet geht's im Sommer 2013 in eine geheimnisvolle Nervenheilanstalt.

Parlamentskreis Games

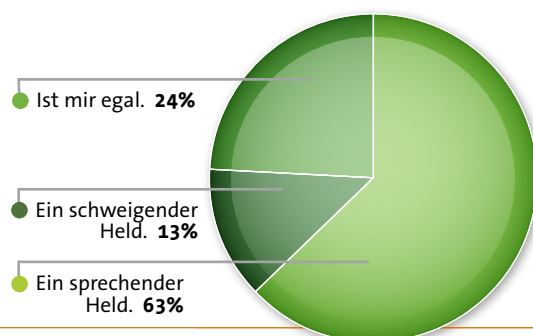
Politik und Spiele-Industrie wollen zukünftig enger zusammenarbeiten. Dafür wurde vom Deutschen Bundestag nun eigens der »Parlamentskreis Games« gegründet, der sich am 28. September das erste Mal zur konstituierenden Sitzung in Berlin zusammenfand. Gründungsinitiatoren sind die Bundestagsabgeordneten Tabea Rößner (Bündnis 90/Die Grünen), Thomas Jarzombek (CDU), Manuel Höferlin (FDP), Lars Klingbeil (SPD) und Dr. Petra Sitte (Die Linke). Teil des Kreises sind noch weitere Bundestagsabgeordnete und unter anderem Vertreter des Bundesverbands der Computerspieleindustrie (G.A.M.E.), des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU), des Bundesverbands Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (BITKOM) sowie des europäischen Entwicklerverbands (EDGF). Mit im Boot sitzt auch **Michael Graf** als Vertreter der berichtenden Medien. Der Kreis wurde gegründet, um sich beispielsweise gemeinsam dem Thema Jugendschutz zu widmen. **PET**



Der **Parlamentskreis Games** will den Dialog zwischen Politik und Spielern verbessern.

Umfrage

»Ist Ihnen ein sprechender oder ein schweigender Held lieber?«



Ergebnis: Mit über 26.000 Stimmen darf man unsere Umfrage zu sprechenden bzw. schweigenden Spielhelden schon mal als repräsentativ bezeichnen. Und die überwiegende Mehrheit findet sprechende Helden deutlich besser. Wieso aber dann immer noch so maulfaule Typen wie dieser Corvo Attano (Dishonored) oder die Portal-Heldin Chell die Kohlen aus dem Feuer holen, ist uns rätselhaft. Die Bindung zu einem Charakter wird deutlich größer, wenn der eben nicht nur Maulaffen feil hält, sondern auch mal einen gescheiterten Satz fallen lässt.

Quelle: GameStar.de. Mitmachen: GameStar.de/Quicklink/4483

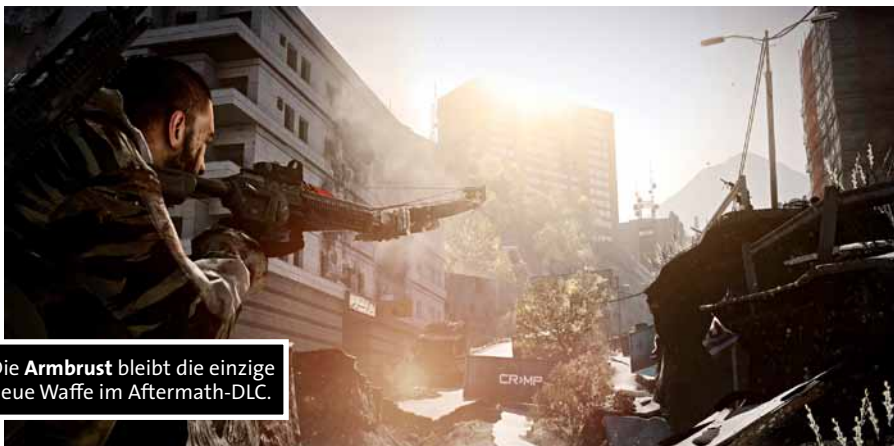
HITMAN™ ABSOLUTION

100%
UNCUT



20. NOVEMBER 2012

HITMAN.COM



Die **Armbrust** bleibt die einzige neue Waffe im Aftermath-DLC.

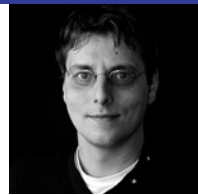
Battlefield 3 Aftermath

Entwickler: DICE Publisher: EA Games Termin: 18. Dezember 2012 Quicklink: 7279

Wer die Singleplayer-Kampagne von **Battlefield 3** gespielt hat, dürfte sich gut an die Szene erinnern: Wir kämpfen irgendwo in einer Stadt im Iran, als plötzlich ein Erdbeben die Straßen aufreißt und Häuser zusammenstürzen lässt. An den Ort dieses Unglücks schickt DICE uns im Dezember im neuen Multiplayer-DLC **Aftermath**, in dem wir in die Rollen der überlebenden Soldaten schlüpfen. DICE hat die Charaktermodelle dafür extra angepasst, wir laufen jetzt dreckig und verschmiert durch die völlig zerstörten Straßen. Diesen **Aftermath**-Look haben auch die neuen Fahrzeuge spendiert bekommen. Die sehen nämlich aus, als wären sie behelfsmäßig von den überlebenden Soldaten gepanzert worden, mit dem Schrott, der nach so einem Erdbeben überall herumliegt. Das Gleiche gilt für die neue Armbrust, die aus einem demontierten Sturmgewehr und einigen Metallteilen zusammengesetzt ist. Für einen improvisierten Eigenbau verursacht sie dafür ganz schön viel Schaden, braucht aber auch lange zum Nachladen. Einen neuen Modus spendiert das DLC auch. Der »Scavenger«-Modus lehnt sich an Conquest an, wir müssen also immer noch Flaggen erobern. Allerdings starten wir nur mit einer Pistole und wenig Munition bewaffnet und müssen im Level versteckte Waffenkits finden, in denen mehr Munition und eine Primärwaffe stecken. **MW**

Nobody's perfekt

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de



Hinfort mit dem Präteritum! Bevor jetzt ein aufgebrachter Germanist mit seinem Duden nach mir wirft und wissen will, warum ich die Existenz dieser unschuldigen Vergangenheitsform bedrohe, will ich ein kleines Experiment versuchen. Sagen Sie die folgende Dialogzeile doch mal laut und ohne sich dabei wie ein Trottel vorzukommen: »Du lebst! Ich fürchtete schon, du wärest verloren!« Klappt nicht? Ganz genau. So redet nämlich kein Mensch – jedenfalls kein mir bekannter. Bloß in Spielen, da reden alle so. »Ich fragte ihn, aber ich erhielt keine Antwort«, ließ mich neulich ein NPC wissen, und ich dachte: Diesen Satz kann man vielleicht schreiben – aber man kann ihn nicht sagen. Wenigstens nicht glaubwürdig und nicht im Deutschen, das aus dem eigentlich korrekten Präteritum in der gesprochenen Sprache (fast) immer das Perfekt macht, also »ich habe ihn gefragt«. Warum ich das schlimm finde? Weil ich nicht in eine Welt eintauchen kann, in der die Leute reden, als hätten sie einen Stock im Hintern. Bei einem Rollenspiel lasse ich mir diese schwülstige Ausdrucksweise ja gefallen, aber in einem modernen Szenario ist sie ein Atmosphäre-GAU. Deshalb rufe ich den Übersetzern dieses Landes zu: Hinfort mit dem Präteritum! Lasst NPCs endlich so sprechen, wie echte Menschen eben sprechen – und übersetzt nicht stur aus dem Englischen. Da reden die Leute tatsächlich so. Hier nicht.

Star Wars The Old Republic

Entwickler: Bioware Publisher: Electronic Arts Termin: 20. Dezember 2011 Quicklink: 7193

Gute Nachricht für Solisten: Wenn bei **The Old Republic** im Spätherbst ein Free2Play-Modell eingeführt wird, werden alle Story-Missionen bis zur Maximalstufe 50 kostenlos spielbar sein. Dafür müssen Gratis-Nutzer mit einer Reihe von Einschränkungen in anderen Belangen leben. Unter anderem können wir bei der Charakterstellung nur aus den drei Rassen Mensch, Zabrak und Cyborg wählen. Außerdem dürfen wir keine Operationen sowie nur je drei PvP-Kriegsgebiete und Weltraummissionen pro Woche spielen. Zudem werfen Flashpoints nach dem dritten Mal nur noch reduzierte Belohnungen ab. Wer das »komplette« Spiel will, der investiert echtes Geld in die neue Kartellmünzen-Währung und holt sich damit einen Wochenpass. Für dauerhaft unbegrenzten Zugriff gibt es auch weiterhin das klassische Abonnement, jetzt inklusive Kartellmünzen für jeden bisher und zukünftig bezahlten Monat. Diese können wir in kosmetische Gimmicks oder Komfortfunktionen wie Erfahrungsschübe investieren, welche ebenfalls im Kartell-Shop angeboten werden sollen. **MA**



Star Wars: The Old Republic: Nach dem neuen Zahlungsmodell sollen Spieler selbst bestimmen, welche Inhalte ihnen Geld wert sind.

Verkaufs-Charts Oktober



Platz	Vormonat	Spiel
1	NEU	Fifa 13
2	NEU	WoW: Mists of Pandaria
3	NEU	XCOM: Enemy Unknown
4	NEU	Dishonored
5	(1)	Guild Wars 2
6	NEU	Borderlands 2 (Saturn Edition)
7	NEU	Anno 2070: Die Tiefsee
8	(3)	Diablo 3
9	(2)	Die Sims 3: Supernatural
10	(4)	Battlefield 3 (Premium Edition)
11	(7)	Die Sims 3
12	(11)	The Elder Scrolls 5: Skyrim
13	NEU	Borderlands 2
14	(8)	Battlefield 3
15	(12)	Anno 2070 (Limited Edition)
16	NEU	Pro Evolution Soccer 2013
17	WIEDER DA	Battlefield 3
18	NEU	NBA 2K13
19	NEU	Euro Truck Simulator 2
20	NEU	F1 2012

Quelle: 20. Oktober 2012, nach den Verkaufszahlen von Saturn.

1&1 DSL INTERNET UND TELEFON 19,99 ab €/Monat*

Sparpreis für volle 24 Monate,
danach 24,99 €/Monat.

**6.000 – 50.000 kBit/s
zum Sparpreis!***

Inklusive 1&1 HomeServer: WLAN-
Modem und Telefonanlage in einem.



1&1

www.1und1.de
0 26 02 / 96 90



*1&1 Surf-Flat 6.000 für 24 Monate 19,99 €/Monat, danach 24,99 €/Monat. In den meisten Anschlussbereichen verfügbar. Inclusive Internet-Flat. Telefonie (Privatkunden): für 2,9 ct/Min. ins dt. Festnetz, Anrufe in alle dt. Mobilfunknetze 19,9 ct/Min. 1&1 HomeServer für 0,- € (Hardware-Versand 9,60 €). 24 Monate Mindestvertragslaufzeit.

Planetside 2

Entwickler: SOE Publisher: SOE Termin: 20. November 2012 Quicklink: 7938

Die aktuell großen Multiplayer-Shooter spielen in der nahen Vergangenheit oder der nahen Zukunft. **Planetside 2** wird das ändern, es spielt in der fernen Zukunft und zwar auf so riesigen Schlachtfeldern, dass **Battlefield 3** vor Neid erblasst. Derzeit existieren zwei Kontinente, auf denen man zu Fuß von einer Seite auf die andere bestimmt ein gutes Stündchen unterwegs ist. Und mit irdischer Militärtechnik haben die Kämpfe ebenfalls wenig zu tun. Trotzdem stehen uns natürlich Zukunfts-Varianten von Fahr- und Flugzeugen zur Verfügung, darunter leichte und schwere Panzer, Jagdflugzeuge und Bomber. Das

Mit einer langen Panzerkolonne rollen wir Richtung Feind. Ein Einblick, den Planetside 2 oft bietet.



spannende an **Planetside 2** ist aber, dass die Schlacht niemals endet. Es gibt keine Runden, sondern ein persistentes Schlachtfeld, auf dem sich die Frontlinie ständig verschiebt. Weil das Spiel auf ein Free2Play-Modell setzt, darf es jeder einmal ausprobieren. Sämtliche spielentscheidenden Inhalte wie neue Waffen lassen sich gegen im Spiel verdiente Währung freischalten, nur Kosmetik wie neue Tarn-Skins bleiben zahlenden Spielern vorbehalten. **MW**

Stars of Barathrum

Entwickler: Valve Publisher: – Termin: – Quicklink: 8099

Arbeitet Valve an einem neuen Weltraum-Spiel? Fan-Fotos von einem Studio-Besuch bei den Entwicklern und das Showreel eines ehemaligen Mitarbeiters lieferten bereits vor einiger Zeit erste Hinweise auf das Projekt mit dem Arbeitstitel **Stars of Barathrum**. Jetzt brodelt die Gerüchteküche mit neuen Informationen und Bildern aus einer vermeintlichen Insider-Quelle. In der Tradition von Titeln wie **Privater** und **Freelancer** soll **Stars of Barathrum** dem



Erste Konzeptbilder zeigen verschiedene Raumschiffmodelle.

Spieler ein riesiges Universum zur freien Erkundung eröffnen. Angeblich können wir das All wahlweise in kleinen Raumschiffen oder riesigen Kreuzern bereisen und unseren eigenen Weg durch das Spiel gehen. Schenkt man den Gerüchten Glauben, steckt Valve derzeit eine Menge Aufwand in die neue Marke. Eine offizielle Bestätigung gibt es bislang aber nicht. **MA**

Veteranen-Exodus

Was anfangs ein schnell dementiertes Gerücht war, hat sich inzwischen als Wahrheit herausgestellt: Die Bioware-Gründer Greg Zeschuk und Ray Muzyka haben ihr Studio und somit auch den Mutterkonzern Electronic Arts verlassen. Beide geben als Grund an, dass sie neue Herausforderungen außerhalb der Spieleindustrie brauchen. Während noch nicht klar ist, womit sich Muzyka in Zukunft beschäftigt, hat Zeschuk schon klare Ansagen gemacht. Er will sich aufs Bier stürzen! Oder besser gesagt auf seine Web-Show »The Beer Diaries«, in der er Brauereien besucht und dort Interviews führt. Zu den Vermutungen, dass die beiden Veteranen Bioware verlassen haben, weil die letzten Bioware-Spiele auf massive Kritik gestoßen sind, hat sich bisher niemand geäußert. Einen prominenten Abgang muss auch Epic Games verzeichnen. Cliff Bleszinski, der maßgeblich für Marken wie **Unreal Tournament** und **Gears of War** verantwortlich war, gönnt sich eine nicht näher definierte Auszeit: »Ich habe



Ray Muzyka (links) und Greg Zeschuk haben Bioware verlassen.



Cliff Bleszinski sagte Adieu zu Epic Games.

das hier gemacht, seit ich ein Teenager war, und abgesehen von meiner einjährigen Auszeit pausenlos gearbeitet. Ich bin im wahrsten Sinne des Wortes in dieser Branche aufgewachsen. Und jetzt, wo ich erwachsen bin, ist es Zeit für eine dringend nötige Pause.« **PET**

Zurück in die Zukunft

Michael Graf
Mitglied
der Chefredaktion
micha@gamstar.de



Neulich hat mich der Messias besucht. Mit dem Taxi. Man kann ja nicht immer vom Himmel herabfahren – erst recht nicht, wenn man sich zum Ziel gesetzt hat, überhaupt erst mal hoch zu kommen in den Himmel. Genauer gesagt ins All, und zwar in einem Genre, das jahrelang als töter galt als der gemeine Manta-Witz: die Weltraum-Simulationen. Der Messias heißt Chris Roberts, hat mit Wing Commander eine der Lieblingsserien meiner Kindheit erschaffen und träumt heute von Star Citizen, einem Weltraum-Schönling, der das Genre endlich wiederbeleben soll. Und damit nicht genug, wenige Tage nach Chris' Besuch sickern Bilder von Stars of Barathrum ins Netz, angeblich ein Weltraum-Projekt von Valve. Auch Minecraft-Notch feilt mit Ox10c an einer Art Weltraum-Simulation, überdies kommt bald X: Rebirth, selbst auf Kickstarter wurden mehrere Weltraum-Titel finanziert, darunter Starlight Inception, an dem ein ehemaliger X-Wing-Designer arbeitet. Doch auch wenn ich nun am liebsten Dankesgebete in Richtung aller religiösen Zentren schicken würde – noch bin ich nicht überzeugt, dass das Genre wieder aufsteht. Ja, die Weltraum-Leiche zuckt. Aber sie ging damals nicht an schlechten Spielen zugrunde, sondern an miserablen Verkaufszahlen, selbst das großartige Freespace 2 lag wie Blei in den Regalen. Bleibt abzuwarten, ob das Interesse angesichts der Erfolge von Online-Titeln wie Eve Online (rund 400.000 Abonnenten) und Battlestar Galactica (über 13 Millionen registrierte Spieler) wieder zugenommen hat. Sonst wird selbst der Messias wenig ausrichten können.

Zitat des Monats

»Ich finde
Gordon Freeman
unheimlich!«

Dishonored-Schreiber Austin Grossman kann mit dem ewig schweigenden Wissenschaftler aus Half-Life nichts anfangen, seinen eigenen stummen Protagonisten Corvo hält er dank der persönlicheren Geschichte für viel fesselnder. Wir allerdings erkennen keinen großen Unterschied zwischen den beiden.

Panasonic

FEEL IT.

Rasierer in sportlichem Design: Stylish Power für einen unwiderstehlichen Auftritt.

Für einen streichelzarten Look: Der griffige Nass/Trocken-Rasierer Panasonic ES-SL41 passt sich mit seinen bogenförmigen Scherfolien optimal deinen Konturen an und packt mit den scharfen 30° Schermessern auch eng anliegende Bartstoppeln – für ein perfektes Hautgefühl. Egal, ob schnelle Trockenrasur oder Nassrasur unter der Dusche – der neue ES-SL41 ist immer dabei und super-sanft zu deiner Haut. Du fühlst es.

www.panasonic.de





ASSASSIN'S CREED 3



+ Stärken

- + unverbrauchtes Szenario
- + riesige Spielwelt
- + interessante Hauptfigur
- + spannende, wendungsreiche Geschichte
- + abwechslungsreiche Haupt- und Nebenquests

- Schwächen

- Kämpfe etwas zu simpel
- teils lange Laufwege
- enttäuschendes Desmond-Ende

Neuer Held, neues Szenario, und doch ein waschechtes Assassin's Creed. Mehr noch: Assassin's Creed 3 avanciert durch frische Ideen und eine spannende Geschichte zum bislang besten Teil der langlebigen Action-Adventure-Reihe. Wir haben's auf der Xbox 360 durchgespielt. Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montréal (Assassin's Creed: Revelations, GS 01/12: 88 Punkte)**
Termin: **22.11.2012** Status: **zu 95 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7830

Auf DVD: Preview-Video

Seit Tagen hockt Daniel Matschijewsky im Spielzimmer der GamePro-Redaktion, das Gamepad fest umklammert. Hinter ihm stapeln sich die Kollegen, einer gespannter als der andere, was wohl als Nächstes passiert in der fertigen Xbox-Version von **Assassin's Creed 3**. Doch plötzlich ertönt ein Schrei: »Aber das war damals doch gar nicht so!«. Die Stimme des Protests gehört dem Neukollegen Jochen Gebauer, der Amerikanistik studiert hat und deshalb eine der Zwischensequenzen kurzerhand als historischen Humbug entlarvt. Klar, wer sich mit Geschichte auskennt, muss jetzt ganz tapfer sein. Denn **Assassin's Creed 3** schickt uns zwar ins noch junge Amerika zur Zeit des Unabhängigkeitskrieges, und wir tangieren auch so manch berühmtes Ereignis. Doch mit den historischen Fakten nimmt es Ubisoft nicht allzu genau. Aber das wollen die Entwickler auch gar nicht. Stattdessen soll der (nach der so genannten Ezio-Trilogie) mittlerweile fünfte Teil der Ac-

tion-Adventure-Reihe vor allem eines: unterhalten. Und das macht **Assassin's Creed 3** sogar noch besser als seine bereits großartigen Vorgänger. Wir haben's auf der Xbox 360 durchgespielt und uns mit dem Kriegsbeil auf die Briten gestürzt.

Ungewöhnlich: Zu Beginn des Spiels schlüpfen wir erst mal nicht in die Haut des neuen Helden Connor, sondern in die seines Vaters Haytham Kenway. Der Engländer gelangt durch zweifelhafte Umstände in den Besitz eines Amuletts, das irgendwie mit den Templern und Assassinen zu tun hat, und reist anno 1754 nach Amerika, um dessen Rätsel zu lösen. In der Neuen Welt angekommen, lernt er die Indianer-Squaw Kaniehti:io (Gesundheit!) kennen und zeugt mit ihr einen Sohn: Connor. Doch bis es so weit ist, verbringen wir je nach Spielweise zwischen fünf und acht Stunden damit, in der Rolle von Haytham die Mechaniken kennen zu lernen, Teile der Spielwelt zu erkunden und erste Schleich- und Attentatsmissionen zu absolvieren.

Connor schlägt Ezio

Verschwendet Ubisoft dadurch nicht zu viel Zeit? Schließlich führt ein Theaterstück seine Hauptfigur auch nicht erst im zweiten Akt ein. Doch die außergewöhnlich langsame Erzählweise tut dem Spiel gut. Denn so können wir die Figuren kennen lernen und ihre unterschiedlichen Beweggründe besser verstehen. Das Resultat: Noch nie fühlten wir uns in einem **Assassin's Creed** derart stark mit den Charakteren verbunden. Und noch nie haben wir den Oberschurken so

Das ist neu

- ✦ neuer Held Connor
- ✦ Unabhängigkeitskrieg als Szenario
- ✦ Gefechte auf hoher See
- ✦ Massenschlachten
- ✦ Musketen und Kanonen
- ✦ Klettern auf und zwischen Bäumen
- ✦ Jagd auf Wildtiere
- ✦ Quicktime-Events bei Angriffen von Tieren
- ✦ Schlösser knacken



Spannend: Connor (rechts), halb Engländer, halb Indianer, steht zwischen den Fronten.

sehr gehasst wie hier. Zumal **Assassin's Creed 3** später so manch überraschende Wendung parat hält und vor allem im letzten Story-Drittel einige spannende Situationen bietet. Aber: Ubisoft schafft es auch diesmal nicht, die Geschichte rund um Desmond Miles, den Nachfahren von Altaïr, Ezio und Connor, vernünftig weiter zu erzählen. Zwar taucht der einstige Barkeeper in **Assassin's Creed 3** häufiger auf als in den Vorgängern – wir klettern und kämpfen uns mit ihm sogar durch drei separate Abschnitte. Wie die Autoren seinen im ersten

Assassin's Creed (2008) angelaufenen Handlungsstrang aber zu Ende bringen, dürfte so manchen Fan enttäuschen – zumal es sogar ein klitzekleines Hintertürchen für eine weitere Fortsetzung offen lässt. Ein Schelm, wer da bereits an **Assassin's Creed 4** denkt. Oder an DLCs.

Die amerikanische Revolution zum Greifen nah

Wo **Assassin's Creed 3** bei den Desmond-Szenen schwächelt, fährt es bei Connor die ganz großen Story-Geschütze auf. Nicht nur, dass dessen englisch-indianische Herkunft reichlich Zündstoff für heikle Situationen bietet, auch seine persönliche Motivation, die wir an dieser Stelle natürlich nicht veratzen, hält uns durchweg bei der Stange. Zumal Ubisoft seinen Helden famos in das neue Szenario rund um den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg integriert und uns dadurch jede Menge Aha-Momente beschert. So tragen wir unter anderem dazu

bei, gemeinsam mit dem historischen US-Helden Paul Revere die belagerten

Siedlungen Lexington und Concord vor dem Angriff der Rotröcke zu warnen. Außerdem werfen wir bei der berühmten Boston Tea Party Kisten der East India Trading Company ins Hafenbecken und wohnen sogar

F.A.Q.

❖ Benötige ich eine dauerhafte Internet-Verbindung, um Assassin's Creed 3 zu spielen?

Nein. Zwar benötigt das Spiel eine einmalige Online-Aktivierung, die Story-Kampagne können Sie dann aber komplett offline spielen. Für den Mehrspieler-Teil ist indes eine dauerhafte Internet-Verbindung erforderlich; ein lokaler Netzwerk-Modus fehlt.

❖ Kann ich ein gebrauchtes Assassin's Creed 3 weiterverkaufen?

Nein. Einmal mit Ihrem Uplay-Konto verknüpft, können Sie das Programm nicht mehr auf andere Spieler übertragen.

❖ Kommt das Spiel in Deutschland unge-schnitten auf den Markt?

Ja, **Assassin's Creed 3** erscheint hierzulande komplett ungekürzt. Das Spiel hat eine USK-Freigabe ab 16 Jahren erhalten.

❖ Ist auf der DVD auch die englische Sprachausgabe enthalten?

Ja, und mehr. Ubisoft hat auch die italienische, französische und spanische Version ins Spiel gepackt. Toll: Sie können die Sprache jederzeit übers Hauptmenü wechseln.

❖ Wie hoch sind die Hardware-Anforderungen des Spiels?

Ubisoft gibt als Minimum-Voraussetzung einen Intel Core 2 Duo E6700 oder AMD Athlon 64 X2 6000 sowie 2,0 GByte Arbeitsspeicher an. Die Grafikkarte sollte über 512 Mbyte Speicher sowie das Shader-Model 4 verfügen. Auf der Festplatte schluckt das Spiel rund 17 GByte.

Die coolsten Nebenbeschäftigungen



Im Umland können wir **Jagd** auf Wildtiere wie Rehe oder Wölfe machen. Je nachdem, wie effektiv wir dabei zu Werke gehen, erhalten wir für Fleisch und Felle mehr Geld.



Wie im Vorgänger können wir vom Feind besetzte **Forts** zurückerobern. Hierfür müssen wir den Kommandeur ausschalten, das Munitionslager zerstören und die Fahne einholen.



Die optionalen Missionen auf **hoher See** gehören zu den Höhepunkten des Spiels. Hier gilt es nicht nur das Ruder zu beherrschen, sondern auch gegnerische Schiffe zu versenken.



Ein paar versprengte **Patrioten** tragen uns auf, nach ihren verschollenen Kameraden zu suchen. Hierfür grasen wir das Umland nach Hinweisen ab – eine spannende Schnitzeljagd.

der Unterzeichnung der Unabhängigkeitserklärung bei. Auch sonst inszeniert Ubisoft **Assassin's Creed 3** intensiver als seine Vorgänger. Wie wir hoch zu Ross verbündeten Musketenschützen den Feuerbefehl geben, um Concord zu verteidigen, zwischen einschlagenden Kanonenkugeln über das Schlachtfeld von Bunker Hill hetzen oder durch den belagerten Bostoner Stadtteil Charlestown fliehen, lässt uns den geschichtsträchtigen Krieg zwischen den Engländern und Patrioten regelrecht spüren – auch wenn wir selten direkt an den Schlachten teilnehmen, sondern sie lediglich tangieren und sich die Liniengefechte zwischen Hundertschaften von Soldaten tendenziell eher im Hintergrund abspielen.

Spielerisch hat sich auf den ersten Blick indes nicht viel getan. Auch mit Connor klettern wir behände über Hausdächer, belauschen Spione, ziehen unvorsichtige Wachen in Heuwagen und führen gezielte Attentate aus. Doch Ubisoft hat das bewährte wie abermals sehr motivierende Spielprinzip mit vielen frischen Ideen gewürzt. Bei der Rückeroberung feindlicher Forts etwa müssen wir nicht wie bisher nur den Kommandeur zur Strecke bringen, sondern auch das Munitionslager sprengen und die Fahne einholen. Gelingt uns das, nimmt die Anzahl feindlicher Truppen im jeweiligen Stadtviertel dauerhaft ab. Zudem gilt es die überall in der Spielwelt verteilten Schatzkisten erst

mal durch ein simples Minispiel zu knacken, natürlich ohne dabei entdeckt zu werden. Und wenn wir eine für Sammelquests relevante Almanach-Seite aus der Feder Benjamin Franklins aufgespürt haben, flattert diese kurzerhand davon, was jedes Mal in einer kniffligen Verfolgungsjagd über die Dächer mündet. Noch mehr Beispiele? Zu den aus **Assassin's Creed: Revelations** bekannten Eskort- und Befreiungsaufträgen gesellen sich zahlreiche Nebenmissionen, in denen wir in der Wildnis versteckte Lager

aufzufinden machen, bestimmte Personen verprügeln oder uns an launigen Brettspielen versuchen. Und Heuhaufen, in denen sich Connor verstecken kann, gibt's nun auch mobil in Form von Kutschen – der Fortschritt macht auch vor **Assassin's Creed** nicht Halt. Allerdings kommt es vor, dass patrouillierende Rotröcke die Ladung untersuchen und uns so aufstöbern. Das mögen Kleinigkeiten sein, doch sie machen die bereits enorm stimmige Welt von **Assassin's Creed 3** noch ein gutes Stück runder.

Die beiden akkurat nachgebauten Städte Boston und New York (Letztere dürfen wir erst nach rund 20 Spielstunden erkunden) werden durch das so genannte Umland miteinander verbunden, ein riesiges, größtenteils bewaldetes Areal, in dem circa ein Drittel aller Haupt- und Nebenaufgaben stattfinden. Um schnell von A nach B zu gelangen, kann Connor wie Tarzan in seinen besten Jahren auf Bäume klettern und in einem Affenzahn von Ast zu Ast hüpfen. Das funktioniert zwar nicht überall, doch wenn



Wenn Wildtiere angreifen, müssen wir ein kurzes **Reaktionsspielchen** meistern.



Von **Ast zu Ast**. Schneller kommt man im verschneiten Umland nicht vorwärts.

Bestell-Hotline: 0851-21553690 • www.hardware4u.net

Samtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmplatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net – Thomas Eidinger

TEST SIEGER

GameStar 02/2012

»Mehr Leistung geht fast nicht! Der **Gamers Dream Rev. 4.1 Air X** ist dank zweier Grafikkarten der schnellste PC im Test. Auch wegen des leisen Betriebs verdienter Testsieger.«

0,4 Sone Idle
0,6 Sone Last

Intel Core i5
Noctua

Gamers Dream Revision 4.1 Air X

- Intel Core i5 3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS DDR3-1600
- MSI Z77A-G45
- 2x AMD HD7850 2048MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.449,-
oder ab 47,20 €/mtl.¹⁾

CT 18/2012

»Der Gamers Dream 4.1 Air führt vor, was mit PC-Technik von der Stange möglich ist, wenn man die Komponenten umsichtig auswählt, auf Details achtet und ein üppiges Budget spendiert.«

0,3 Sone Idle
0,3 Sone Last

Intel Core i5
Noctua

Gamers Dream Revision 4.1 Air

- Intel Core i5-3570K @ 4200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-GD55
- NVIDIA GTX 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-
oder ab 49,80 €/mtl.¹⁾

hardware4u
www.hardware4u.net

CT 05/2012

»Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.«

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

Intel Core i7
Noctua

Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930K @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GTX 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.099,-
oder ab 67,80 €/mtl.¹⁾

¹⁾ Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,8 %



Moorhuhn mal anders. Wir ballern mit einer stationären Kanone auf Rotröcke.

man erst mal eine Stelle gefunden hat, wo es hoch in die Baumwipfel geht, will man so schnell nicht wieder zurück auf den Boden. Letzteres wird vor allem im Winter ohnehin zur Qual, da tiefer Schnee uns am zügigen Vorankommen hindert.

Ein guter Zeitpunkt, die teils langen Laufwege anzusprechen. Oft schickt uns das Programm von einem entfernten Punkt zum nächsten, nur um ein kurzes Gespräch zu führen. Zwar gibt es eine Schnellreisefunktion, doch die funktioniert – anders als etwa in **Skyrim** – lediglich bei einem Bruchteil der entdeckten Lokalitäten. Vielleicht mag es ja auch im Sinne Ubisofts gewesen sein, dass wir so viel (Lauf-)Zeit im Umland verbringen, denn hier gibt es viel zu tun. So dürfen wir unter anderem auf die Jagd nach Rehen, Wölfen und anderem Wildgetier gehen, entweder mit Pfeil und Bogen oder indem wir Köder verteilen und uns im Dickicht auf die

Lauer legen. Durch unseren Adlersinn entdeckte Hinweise erleichtern dabei das Aufspüren der potenziellen Beute. Unsere Fänge sind zwar nicht von allzu großer spielerischer Relevanz, aber sie bringen uns bare Münze ein, die wir bei fahrenden Händlern in Munition und Ausrüstung stecken. Außerdem macht die Jagd Spaß und trägt zur tollen Open-World-Stimmung bei. Natürlich dürfen auch die aus den Vorgängern bekannten Adlerfedern nicht fehlen, die überall im Umland versteckt sind. Und wer will, kann Gespräche führen, Schatztruhen aufstöbern oder Pakete an bestimmte Personen ausliefern, was zwar ebenfalls keine nennenswerten Vorteile bringt, Spielern aber eine helle Freude machen dürfte, die eintauchen und wirklich alles in einem Spiel erleben wollen. Schade

finden wir allerdings, dass Ubisoft die aus **Brotherhood** und **Revelations** bekannten Assassinen-Gräber gestrichen hat. Wir hätten uns ganz gern wieder an den anspruchsvollen, aus **Prince of Persia** entlehnten Klettereinlagen versucht. Andererseits:

Wer sollte schon groß in der neuen Welt begraben liegen, die wird ja gerade erst besiedelt.

Wieder ein Sorgenkind: die Kämpfe

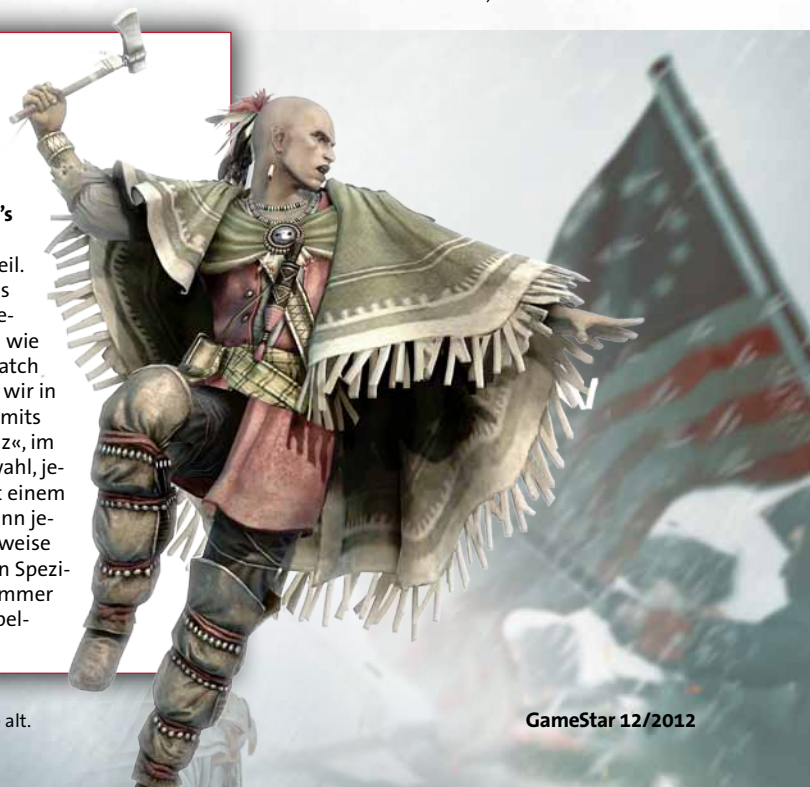
Doch Connor ist nicht nur auf festem Boden unterwegs, sondern wagt sich erstmals in der **Assassin's Creed**-Reihe auch an Bord riesiger Segelschiffe. Die dürfen wir sogar selbst durch dafür speziell instanziierte Gewässer lenken (frei von Boston nach New York schippen ist nicht möglich). Zwar wirkt sich der Wind und das gesetzte Halb- oder Vollsegel stark auf die Manövrierfähigkeit unseres Kahns aus, eine Simulation ist

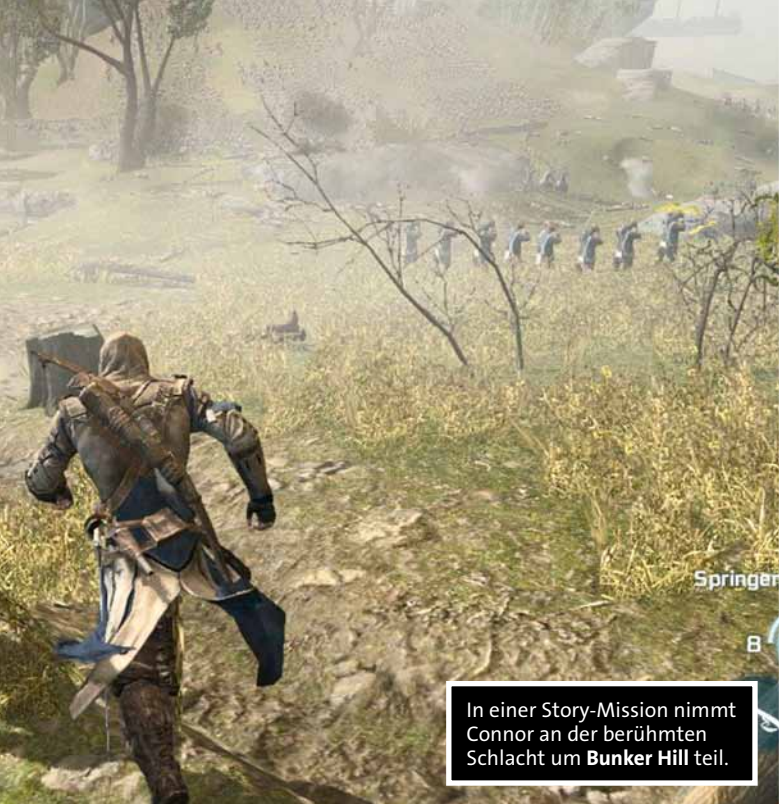
Der Multiplayer-Teil



Wie von der Serie mittlerweile gewohnt bietet auch **Assassin's Creed 3** einen Mehrspieler-Teil. Neben den aus **Revelations** bekannten Modi wie etwa Deathmatch

liefert der dritte Teil nun auch zwei kooperative Alternativen. Während wir in »Wolfsrudel« gemeinsam mit Freunden innerhalb eines knappen Zeitlimits eine bestimmte Anzahl KI-Gegner erledigen sollen, gilt es in »Dominanz«, im Team Punkte zu erobern und zu halten. 16 Charaktere stehen zur Auswahl, jeder mit Vor- und Nachteilen. Der bullige Tischler etwa schlägt zwar mit einem riesigen Hammer um sich, ist aber nicht gerade der wendigste. Zu Beginn jeder Runde können wir aus 14 Fertigkeiten wählen und uns so beispielsweise für kurze Zeit unsichtbar machen. **Assassin's Creed 3** bietet zudem zehn Spezialtalente, die das komplette Gefecht über wirken, von denen wir aber immer nur eines einsetzen dürfen. Beispielsweise können wir einen NPC-Doppelgänger erschaffen und so etwaige Angreifer verwirren.





In einer Story-Mission nimmt Connor an der berühmten Schlacht um **Bunker Hill** teil.



Ein Schuss, ein Toter. Doch das Nachladen der **Muskete** dauert gefühlte Ewigkeiten.

Assassin's Creed 3 aber nicht. Macht nichts, denn das Programm vermittelt trotzdem sehr gut und vor allem auf unterhaltsame Weise, wie anspruchsvoll es ist, einen derart großen Pott durch Untiefen zu steuern. Ein Höhepunkt des Spiels sind dabei die Seeschlachten, die Ubisoft spektakulär in Szene setzt und die viel Fingerspitzengefühl erfordern. So müssen wir nicht nur darauf ach-

Nah genug an einem Kahn können wir diesen durch einen gezielten Schuss ins Munitionslager sogar in die Luft jagen – cool! In gleich zwei Story-Missionen entern wir zudem die gegnerischen Schiffe und liefern uns an Deck knackige Fechtduelle, wie wir sie aus Piratenfilmen der Marke **Fluch der Karibik** kennen. Selbst die marinen Nebenmissionen hat Ubisoft mit abwechslungs-

ten, im richtigen Winkel zum feindlichen Schiff zu segeln, sondern sollten beim Feuerbefehl auch die Flugzeit unserer Kanonenkugeln miteinberechnen.

reichen Aufgaben gewürzt. So eskortieren wir in einer Quest erst eine Handelsfregatte, manövrieren anschließend durch eine minenverseuchte Bucht und ballern zu guter Letzt ein englisches Fort kaputt.

Überhaupt weiß Ubisoft seinen in den Vorgängern etablierten und nun dezent ausgebauten Mix aus Parkour-Kletterei, Schleichen und Kämpfen abermals hervorragend in spannende Missionen zu verpacken. Mit diversen Abers. Beispielsweise wechselt das Programm oft zu hektisch zwischen Filmsequenz und eigentlichem Spielgeschehen hin und her, stets unterbrochen durch kurze Ladepausen, die uns regelmäßig aus dem Geschehen reißen und die sich Ubisoft in der PC-Fassung gerne sparen darf. Dialogszene,

Einsatzbereit!



Erhältlich bei:

www.alternate.de | www.arlt.com | www.atelco.de | www.caseking.de | www.conrad.de | www.hardwareversand.de
www.jacob-computer.de | www.kmelektronik.de | www.mindfactory.de | www.snogard.de | www.ditech.at | www.e-tec.at
www.brack.ch | www.digitec.ch | www.steg-electronics.ch | www.steg-electronics.ch



Die spektakulär inszenierten und anspruchsvollen **Seeschlachten** gehören zu den Höhepunkten des Spiels.

Immer mal wieder turnen wir mit **Desmond Miles** durch die Neuzeit.



fünf Meter latschen, Dialogszene – das war in den Vorgängern zwar auch schon so, hätte man mittlerweile aber besser lösen können. Zumal immer wieder Anschlussfehler nerven. Da reiten wir bei Tag zum Questgeber, nur um nach einem unsanften Schnitt Connor dabei zu beobachten, wie er sein Ziel nachts und ohne Pferd erreicht. Zudem ist den Entwicklern so mancher Logikpatzer passiert. So sollen wir im Gefängnis von New York mit einem Häftling Mühle spielen, während der uns seinen Ausbruchsplan schildert, können den entscheidenden Stein aber erst setzen, wenn unser Gegenüber alles gesagt hat. Damit nicht genug, wird Connor kurz darauf ins Loch geworfen, weil er dort die beste Chance hat, auf den Gefängnisleiter zu treffen. Dass der den Zellschlüssel bei sich trägt, mag zwar logisch sein. Nicht aber, dass der Mann minutenlang mit dem Rücken zu Connors Gittertür steht und sich deshalb problemlos beklauen lässt. Stehlen müssen wir im Story-Verlauf übrigens häufiger, und jedes Mal stellt es kein Problem dar, selbst wenn wir uns dem Opfer frontal nähern – das raubt dem Spiel nicht nur Atmosphäre, sondern auch Anspruch.

Wo wir gerade beim Schwierigkeitsgrad sind: die Kämpfe, schon immer ein zwar

erstklassig inszeniertes und animiertes, aber meist anspruchsloses Sorgenkind der Serie, fallen auch diesmal nicht sonderlich fordernd aus. Zwar hat Ubisoft das Zeitfenster für einen Konter merklich verkleinert, es ist aber nach wie vor ein Leichtes, selbst zwei Dutzend Gegner – einer nach dem anderen – mit nur einem Streich niederzustrecken, auch weil die Burschen wieder brav mit ihrem Angriff warten, bis sie an der Reihe sind. Immerhin müssen wir nun mehr noch als in den Vorgängern darauf achten, mit wem wir es zu tun bekommen. Offiziere etwa blocken Konter gern mal ab oder stoßen uns mit einer schmerzhaften Kopfnuss zurück, und wenn die bulligen Schotten ihre Breitaxt schwingen, ist man besser woanders. Gut auch: Die (neuerdings nicht mehr trainierbaren) Assassinen-Kollegen, die wir zu Hilfe rufen können, sind nicht mehr so übermächtig wie in den Vorgängern. Abgesehen von den Kämpfen fordert **Assassin's Creed 3** aber selbst Serienkennern einiges ab. Vor allem die optionalen Missionsziele, durch die wir die so genannte volle Synchronität mit dem Animus erreichen, haben es in sich. Die extra-

kniffligen Siegbedingungen reichen von knüppelhartem Zeitlimits über die Vorgabe, nicht entdeckt (!) zu werden, bis hin zu Bossgegnern, die auf bestimmte Art ausgeschaltet werden sollen, etwa durch ein Attentat aus der Luft. Das motiviert, aber auch nur Spieler, die frustresistent sind und ihr Gamepad nicht gleich beim ersten gescheiterten Versuch an die Wand pfeffern.

Zur Technik: Wenig überraschend verwendet Ubisoft die bereits in den Vorgängern eingesetzte Anvil-Engine in einer dezent überarbeiteten Version. Das hauseigene Grafikgerüst hat zwar bereits einige Jahre auf dem Buckel, setzt **Assassin's Creed 3** aber dennoch höchst stimmungsvoll in Szene. Vegetationsdichte, Detailgrad und Beleuchtung machen optisch viel her, und die butterweichen Charakteranimationen sind wie von der Serie gewohnt erstklassig, ob nun in den Zwischen-

sequenzen oder den rasanten Kämpfen. Wie Connor durch seine Gegner wirbelt, kann sich sogar mit dem dunklen Ritter aus **Batman: Arkham City** messen. Flirrende Schatten auf Gesichtern sowie manch verwa-

Das muss das Boot abkönnen!

Packende Story-Mission: **Charlestown** wird von den Rotröcken beschossen, und wir müssen mitten durch.

Collector's Edition

Neben der normalen Verkaufsfassung stellt Ubisoft auch eine etwas umfangreicher ausgestattete Special-Edition in die Händlerregale. Die so genannte »Join or Die«-Edition enthält eine Assassinen-Medaille (Durchmesser: 8 cm), George Washingtons 60-seitiges Notizbuch, den rund einstündigen Story-DLC »Der Hauch des Krieges« sowie ein auf Scharfschützen ausgelegtes Mehrspieler-Paket. Der Preis: rund 70 Euro.



schene Textur trüben den insgesamt sehr guten Eindruck allerdings etwas. Zudem bleibt abzuwarten, ob und inwieweit Ubisoft die PC-Version grafisch aufhübscht. Auf Nachfrage versicherte man uns, dass man an PC-exklusiven DirectX-11-Effekten sowie höher aufgelösten Texturen arbeite.

Beim Sound gibt's hingegen schon jetzt keinen Anlass zur Kritik. Effekte, Geräuschkulisse und die teils orchestrale Musik untermauern das Geschehen jederzeit passend. Ein besonderer Hinhörer ist die – Überraschung! – deutsche Sprachausgabe. Ubisoft konnte unter anderem die Stimmen von Daniel Craig, Morgan Freeman, Kevin Spacey, Ben Stiller und Catherine Zeta-Jones gewinnen, die ihre Aufgabe hervorragend meistern. Selbst Emotionen wie Trauer oder Wut, oft ein Stolperstein in deutschen Vertonungen, kommen zu jeder Zeit gut rüber. Schade allerdings, dass es mit der Lippensynchronität nicht so gut bestellt ist; häufig liegen Bild und Ton weit auseinander.

Etwas mehr Feinschliff hätten wir uns auch bei einem anderen unliebsamen Thema gewünscht: **Assassin's Creed 3** plagen seltene, dafür auffallende Bugs. Beispielsweise hängen Wildtiere gerne mal in Bäumen fest, weshalb sie sich nicht anvisieren lassen, und patrouillierende Wachen drehen sich wegen defekter Wegfindungsroutinen gelegentlich im Kreis. Kleinigkeiten zwar, aber Kleinigkeiten, die Ubisoft hoffentlich bei der PC-Fassung behebt. Denn wenn das bereits grandiose Spiel durch derartige Nachbesserungen noch ein bisschen grandioser wird, dann lassen wir es uns gern gefallen, dass wir abermals länger auf **Assassin's Creed 3** warten müssen als die Xbox-360- und PlayStation-3-Besitzer. »Tapfer sein!«, würde Connor jetzt wohl sagen. **DM**



Connor, mein Held!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Meine Skepsis ist verfliegen. Skepsis darüber, ob Connor das Charisma von Ezio zu toppen vermag. Ob der Unabhängigkeitskrieg als Szenario funktioniert. Und ob Assassin's Creed abermals auf der Stelle tritt, wie das noch bei Brotherhood und Revelations der Fall war. Doch Ubisoft hat mich in allen Belangen eines Besseren belehrt. Nicht nur dass Connor zur greifbarsten Figur der Serie avanciert, die Entwickler haben ihm auch einen Spielplatz zur Verfügung gestellt, gegen den Rom, Istanbul & Co. sprichwörtlich alt aussehen. Obwohl bereits die Haupthandlung enorm motiviert, ertappe ich mich immer wieder dabei, abseits des Weges auf Abenteuersuche zu gehen. Kurzum: Assassin's Creed 3 ist tatsächlich auf dem Kriegspfad zum besten Teil der Serie, daran können nicht mal die erneut popeligen Kämpfe und das dürre Desmond-Ende etwas ändern.

Potenzial: Ausgezeichnet

Wertungsprognose



GRAFIK

Dichte Vegetation, aufwändige Beleuchtung und dynamisches Wetter sorgen trotz der betagten Anvil-Graphikengine für eine sehr gute und stimmige Optik. Auch die Animationen sind serienspezifisch grandios. Bleibt jedoch die Frage, inwieweit Ubisoft die PC-Fassung nachträglich aufhübscht. **7 - 9**



BALANCE

Einsteiger finden gut ins Spiel, und Assassin's-Creed-Profis freuen sich über die teils knüppelhaften optionalen Missionsziele. Allerdings fallen die Kämpfe trotz kürzerer Konter-Möglichkeiten abermals recht anspruchlos aus. Davon abgesehen fordert das Spiel auch Serienkenner zu genüge. **8**



BEDIENUNG

In den Vorgängern war die Maus- und Tastaturbelegung zwar frei konfigurierbar, aber trotzdem hoffungslos überladen; der Griff zum Gamepad war auch auf unserer Lieblingsplattform die bessere Wahl. Bleibt zu hoffen, dass sich Ubisoft dieses altbekannten Problems mal annimmt. **8 - 9**



LEVELDESIGN

Ubisoft hat die Städte sehr realistisch nachgebaut und mit vielen liebevollen Details gespickt – eine stimmigere Spielwelt finden Sie derzeit nirgends. Besonders gut ist den Entwicklern das Umland gelungen, das zum Abenteuern einlädt. Allerdings fallen die Laufwege bisweilen zu lang aus. **9**



WAFFEN & EXTRAS

Ubisoft hat die Auswahl an Waffen und Gegenständen stark zurückgeschraubt, was wir aber gut finden. Die Bomben aus Assassin's Creed: Revelations etwa haben wir ohnehin nie eingesetzt. Musketen, Kanonen, die Seilfalle und der neue Bogen reichen völlig und passen super ins Spiel. **10**



SOUND

Die Soundeffekte, Umgebungsgeräusche und orchestrale Musikstücke lassen kaum Wünsche offen. Besonders gut ist den Entwicklern die deutsche Sprachausgabe gelungen. In den Zwischensequenzen stören allerdings die teils asynchronen Lippenbewegungen. Bitte nachbessern. **8 - 9**



ATMOSPHÄRE

Ubisoft hat den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg grandios eingefangen. Zwar erlauben sich die Entwickler diverse künstlerische Freiheiten, der Glaubwürdigkeit der Spielwelt tut das jedoch keinen Abbruch. Aber: Behebt das Team die Bugs, die in der Konsolenversion stecken? **9 - 10**



UMFANG

Zwei große Städte und ein noch viel größeres Umland. Dazu zahlreiche, mehrstufige Haupt- und Nebenquests, Seeschlachten, Herausforderungen, versteckte Geheimnisse und motivierende Achievements. Wer will, der kann 50 Stunden und mehr mit Assassin's Creed 3 verbringen. **10**



KI

Die Gegner verfolgen Connor penetrant und clever, zudem beherrscht jeder Feindtyp spezielle Angriffs- und Verteidigungsmanöver. Nach wie vor lassen sich die Burschen aber selbst in großer Zahl problemlos nacheinander niederstrecken, sowie wir einen gut getimten Konter platzieren können. **8**



HANDLUNG

Connor avanciert zur greifbarsten Hauptfigur der Serie, seine wendungsreiche, intensiv erzählte Geschichte packt bis zum spannenden Finale. Zudem bietet die Story überraschende Wendungen. Aber: Ubisoft schafft es auch diesmal nicht, Desmonds Geschichte befriedigend abzuschließen. **9**

WERTUNGSSPEKTRUM: **86** **91**

Termin-Update

	Spiel	Genre	Entwickler	Preview(s)	Potenzial	Termin
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Gearbox	06/12	–	12. Februar 2013
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	09/12	Sehr gut	1. Quartal 2013
UPDATE	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft Montreal	06/12, 08/12, 12/12	Ausgezeichnet	22. November 2012
	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	Irrational Games	12/10, 08/11	Ausgezeichnet	26. Februar 2013
	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Treyarch	07/12	Ausgezeichnet	13. November 2012
	Command & Conquer: Generals 2	Echtzeit-Strategie	Bioware Victory	02/12, 10/12	–	2013
	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	Relic	10/12	Sehr gut	1. Quartal 2013
	Crysis 3	Ego-Shooter	Crytek	07/12	Sehr gut	Februar 2013
NEU	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	–	–	2013
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Noumena Studios	02/12	Gut	2. Quartal 2013
	Dota 2	Strategiespiel	Valve	12/11, 01/12, 06/12	Sehr gut	2012
UPDATE	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Bioware	–	–	4. Quartal 2013
	End of Nations	Online-Strategiespiel	Trion Worlds	09/11	Sehr gut	2012
UPDATE	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	04/12, 06/12, 08/12, 11/12	Sehr gut	29. November 2012
	Firefall	Online-Shooter	Red 5 Studios	–	–	4. Quartal 2012
	Hitman: Absolution	Action-Adventure	IO Interactive	08/11, 03/12	Sehr gut	20. November 2012
	Homefront 2	Ego-Shooter	Crytek Nottingham	–	–	2013
	Medal of Honor : Warfighter	Ego-Shooter	Danger Close	05/12	Gut	25. Oktober 2012
UPDATE	Metro: Last Light	Ego-Shooter	4A Games	09/11, 12/12	–	1. Quartal 2013
NEU	PlanetSide 2	Ego-Shooter	Human Head	–	Sehr gut	2013
	Prey 2	Multiplayer-Shooter	SOE	–	–	20. November 2012
	Rainbow Six: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal	02/12	–	2013
	SimCity	Aufbau-Strategie	Maxis	04/12, 08/12, 11/12	Ausgezeichnet	Februar 2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Keen Games	11/12	–	2013
NEU	Star Citizen	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	12/12	–	2013
UPDATE	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	08/11, 01/12	Sehr gut	2013
UPDATE	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	ZeniMax Online	7/12, 12/12	Sehr gut	2013
	Tomb Raider	Actionspiel	Crystal Dynamics	03/11, 07/11	–	5. März 2013
	Total War: Rome 2	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly	09/12	–	2013
	Warface	Taktik-Shooter	Crytek	10/12	Sehr gut	2012
	Warco: The News Game	Actionspiel	Defiant Development	–	–	2012
	Watch Dogs	Actionspiel	Ubisoft Montreal	08/12	–	2013
	World of Warplanes	Action-Simulation	Wargaming.net	–	Gut	2012
	XCOM	Ego-Shooter	2K Marin	–	–	2013

NEU In dieser Ausgabe erstmals vorgestellt.

UPDATE Aktualisierte Daten; rote Schrift zeigt, was sich geändert hat. Eine Potenzialeinschätzung vergeben wir nur bei »Angespielt«-Previews. Für »Angeschaut«-Artikel gibt es keine Wertung.

Preview



The Elder Scrolls Online
Die gefeierte Rollenspiel-Reihe wagt den Sprung ins MMO-Becken. PVP in Tamriel? Klingt verlockend!



Das kommt im November

Jack Keane und das Auge des Schicksals	Deck 13	07.11.2012
Iron Sky: Invasion	Reality Pump	09.11.2012
Call of Duty: Black Ops 2	Treyarch	13.11.2011
Rift: Storm Legion	Trion Worlds	13.11.2012
Die Sims 3: Vier Jahreszeiten	Maxis	16.11.2012
Hitman: Absolution	IO Interactive	20.11.2012
Assassin's Creed 3	Ubisoft Montreal	22.11.2012
Polizei 2013 - Die Simulation	Quadrige Games	27.11.2012
Far Cry 3	Ubisoft Montreal	29.11.2012
LEGO Herr der Ringe	Traveller's Tales	November
Baldur's Gate: Enhanced Edition	Overhaul Games	November
F1 Race Stars	Codemasters	November
Banner Saga Factions	Stoic	November
Der Planer: Städtebau	Mode 6 Studios	November

Darauf warten die GameStar-Leser

1	Assassin's Creed 3	—	1
2	Grand Theft Auto 5	—	2
3	Far Cry 3	↑	13
4	SimCity	↑	18
5	Bioshock Infinite	↑	12
6	Battlefield 4	↓	4
7	Dragon Age 3: Inquisition	↑	10
8	Starcraft 2: Heart of the Swarm	↑	11
9	Half-Life 3	↑	15
10	Crysis 3	↓	9
11	DayZ	↑	—
12	Hitman: Absolution	↑	17
13	Call of Duty: Black Ops 2	↓	8
14	Tomb Raider	↑	24
15	Total War: Rome 2	↓	14
16	Aliens: Colonial Marines	↑	19
17	Baldur's Gate: Enhanced Edition	↑	—
18	Half Life 2: Episode 3	↑	—
19	Sacred 3	↑	—
20	Star Wars: 1313	↑	—
21	The Elder Scrolls Online	↑	22
22	Command & Conquer: Generals 2	↑	—
23	Thief 4	↑	—
24	Call of Duty: Modern Warfare 4	↑	—
25	Watch Dogs	—	25

Quelle: Mitmachkarten GameStar-Ausgabe 11/12

Wie wir bewerten:

Wir bewerten das Potenzial eines Spiels in drei Stufen: Gut, Sehr gut und Ausgezeichnet. Allerdings nur Titel, die von uns (möglichst lange) angespielt wurden. Haben wir vielversprechende Spiele nur bei Präsentationen oder auf Screenshots angeschaut, gibt's keine Potenzial-Note.

Ausgezeichnet: Diese Einstufung gibt es nur für weit fortgeschrittene Spiele mit Potenzial auf eine hohe 80er-Wertung oder gar einen der seltenen 90er.

Sehr gut:

Dieses Potenzial attestieren wir allen Spielen, die wir für sehr vielversprechend halten. Auch mögliche Superhits, die wir noch nicht ausführlich genug selbst spielen konnten, bekommen vorerst nur ein »Sehr gut«.

Gut: Spiele mit »gutem« Potenzial sollten Sie unbedingt im Auge behalten, denn für Genrefans kommt mit einiger Sicherheit ein spannender Titel heraus. Und mit deutlichem Tuning ist bis zum Erscheinungstag sogar noch mehr drin.

Ein **terrannerischer Jäger** behaukt einen Alien-Angreifer, der sich auf das Trägerschiff (hinten) stürzt.



Alien-Schiffe (links) erinnern an Kilrathi-Jäger (rechts).

Star Citizen

Chris Roberts meldet sich mit einem neuen Projekt zurück, das Freelancer und Wing Commander verknüpfen soll, aber erst mal eines braucht: Geld. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Weltraum-Action** Publisher: – Entwickler: **Cloud Imperium Games (Star Citizen ist das Erstlingswerk)**
Termin: **2014** Status: **zu 5 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/8102 Auf DVD: Gameplay-Video

Ich muss gerade mit den Tränen kämpfen«, juchzt ein User. »Ich sabbere Regenbogen«, frohlockt ein anderer. Dutzende stimmen in den Jubelchor ein, von: »Ein Traum wird wahr!« bis: »Die beste Nachricht seit zehn Jahren für Spieler.« Selten zuvor hat die Community von GameStar.de einen derart kollektiven Orgasmus erlebt – verursacht von einem Spiel, das man als »Raumschiff-Porno« umschreiben könnte: **Star Citizen**. Bei einem Besuch hat uns der **Wing Commander**-Schöpfer Chris Roberts den Prototyp seiner neuen

Detaillierter als ein Shooter

Weltraum-Simulation vorgeführt, die **Freelancer** und **Wing Commander** verknüpfen soll, auf der CryEngine 3 basiert – und schöner aussieht als ein Shooter.

Zum Einstieg zeigt uns Roberts allerdings kein Raumschiff, sondern seinen Piloten. Doch der hat es in sich, und mit »es« meinen wir 100.000 Polygone – ein normaler Gegner aus **Crysis** hat gerade mal 10.000. Am detaillierten 3D-Piloten erkennen wir Schläuche, Haken, Ösen, selbst das Texturmuster der Handschuhe ist gestochen scharf. So schlendert Roberts in der Außenansicht über das (natürlich ebenfalls hochdetaillierte) Landeck eines Trägerschiffs, auch andere Abschnitte des Dickpotts sollen sich zu Fuß erkunden lassen – etwa die Brücke. Nun kraxelt Roberts aber lieber ins Cockpit seines Raumjägers. Wir sehen aus der Ego-Perspektive, wie der Pilot in den Sessel sinkt, sich anschnallt und auf Mini-Bildschirmen herumtippt, die danach surrend in seine Armelehne zurückfahren. Dann, endlich, startet Roberts. **Star Citizen** selbst startet indes erst in einigen Jahren, momentan fehlt Roberts nämlich vor allem eines: das Geld, um aus dem Prototyp ein richtiges Spiel zu machen.

Um zu demonstrieren, dass **Star Citizen** im All genauso gut aussieht, schwebt Roberts mit seinem Raumjäger erst mal langsam am Trägerschiff entlang. Als er das Fenster der Brücke passiert, können wir hinter dem Glas sogar den Kapitän sehen. Dann schaltet Roberts in die Außenperspektive, um erstens zu demonstrieren, dass man auch den eigenen Piloten im Cockpit erkennen kann, und zweitens, dass sich Lenkbewegungen optisch auswirken. Nämlich mit drehenden Manövrierdüsen, die Roberts mit dem Gamepad steuert, **Star Citizen** soll

Zwischen den **Triebwerken** öffnet sich die Landeschluse für anfliegende Schiffe.



⊕ Stärken

+ beeindruckende Technik
+ online und offline spielbar
+ Mod-Tools geplant

⊖ Schwächen

- Wird daraus jemals ein Spiel?

Interview Chris Roberts

Chris Roberts (44) möchte sich mit **Star Citizen** einen Traum erfüllen. Und ganz nebenbei auch allen anderen Fans von **Weltraum-Simulationen**.

GameStar Chris, was reizt dich daran, nach deiner Zeit als Filmproduzent wieder Spiele zu entwickeln?

Chris Roberts Es hat Spaß gemacht, Filme zu produzieren, und ich habe viel darüber gelernt, wie man Geschichten erzählt. Allerdings trage ich seit Jahren die Idee mit mir herum, das weiterzuführen, was ich mit Freelancer begonnen habe: ein großes, dynamisches Universum zu erschaffen, das über die Jahre immer weiter wächst und zugleich packende Solo-Kampagnen bietet. Zum Glück ist die Technologie nun so weit, dass ich diese Vision umsetzen und ein Universum bauen kann, das die Spieler fesselt.

► **Und du bleibst dem PC treu – wie kommt's?**

◄ Es gibt heute kaum noch reine PC-Spiele, die meisten Titel werden doch einfach von den Konsolen portiert. Dabei sind moderne PCs mindestens zehnmal so leistungsfähig wie die aktuelle Konsolengeneration, die ja schon sieben Jahre auf dem Buckel hat. PC-Spielern werden also Programme vorgesetzt, die nicht mal ansatzweise das ausschöpfen, was der Rechner eigentlich kann. Ich möchte diesen Spielern endlich wieder ein Spiel geben, das es wert ist, auf dem PC gespielt zu werden.

► **Da dürfte es allerdings schwierig sein, einen Publisher zu finden ...**

◄ Von Publishern hört man doch schon seit Jahren, der PC sei tot. Erst waren die Konsolen die Zukunft, jetzt sind es plötzlich Social und Mobile Games. Die will ich aber nicht machen! Das ist wie bei Filmen: Natürlich könnte ich auf meinem iPhone *The Dark Night Rises* anschauen – aber auf dem winzigen Display kommt das einfach nicht gut rüber. Ich will den Film im Kino sehen, im IMAX! Genauso soll *Star Citizen* die modernste Technologie verwenden, und das ist nun mal der PC. Weil der die großen Publisher aber nicht mehr interessiert, versuchen wir eben, das Spiel per Crowdfunding zu finanzieren.

dahin hat mich der Stand der PC-Technik wieder eingeholt.« Zudem will Roberts die vom **Doom**-Vater John Carmack entwickelte und per Crowdfunding finanzierte Virtual-Reality-Brille Oculus Rift unterstützen.

Okay, der Prototyp ist nur ein Fingerzeig, wie **Star Citizen** einmal aussehen könnte – vom fertigen Spiel ist Roberts noch Lichtjahre weit entfernt. Das Konzept steht allerdings schon, Hintergrund inklusive: Roberts möchte ein Universum erschaffen, das an die Spätzeit des antiken Roms erinnert. Das alte Menschen-Imperium schwächelt, die Heimatwelt Erde (= Rom) verliert an Bedeutung. So verlagert sich das politische und kulturelle Leben auf die Kolonialwelt Terra (= Konstantinopel), während rund um das Riesenreich die Varduul-Aliens (= Barbaren) nur darauf warten, in ein unbeachtetes Moment die Grenzen zu stürmen.

Spielerisch möchte Roberts **Wing Commander** und **Freelancer** verbinden. Der **Wing Commander**-Teil trägt den eigenständigen Namen **Squadron 42** und bietet eine Story-Kampagne, in der man einen Piloten der 42. Schwadron verkörpert – sozusagen der Fremdenlegion des Erden-Imperiums, die keine Fragen nach der Vergangenheit stellt und jeden aufnimmt, der einen Steuerknüppel halten kann. Wer darin dient, erwirbt das Bürgerrecht im Reich, daher auch der Titel **Star Citizen**, also »Sternenbürger«. Wer den Feldzug abschließt, erntet ein beachtliches Startkapital für seine Pilotenkarriere.

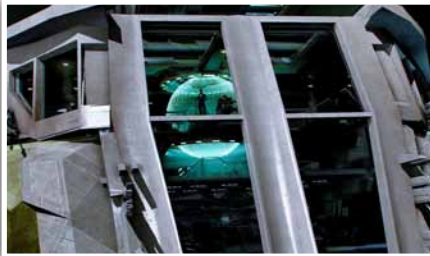
aber auch Joysticks unterstützen. Hier kommt zudem die Flugphysik ins Spiel, der Raumer wechselt nicht einfach die Richtung, sondern wendet sanft, weil er von seiner Trägheit noch kurz weitergetragen wird. So schwebt der Designer zu einer Plattform, wo er in einen Alien-Jäger umsteigt, der an die Kilrathi-Flieger aus **Wing Commander** erinnert – wie in alten Zeiten eben.

Den Prototyp präsentiert uns Roberts dabei nicht auf einem Highend-PC, sondern auf einem (flotten) Laptop. Was aber, wenn später 50 extrem detaillierte Jäger um fünf extrem detaillierte Trägerschiffe herumschwirren? »Nun, ich war schon immer dafür bekannt, Hardware-Grenzen auszuloten«, grinst Roberts. »Allerdings wird *Star Citizen* erst in zwei bis drei Jahren erscheinen, bis

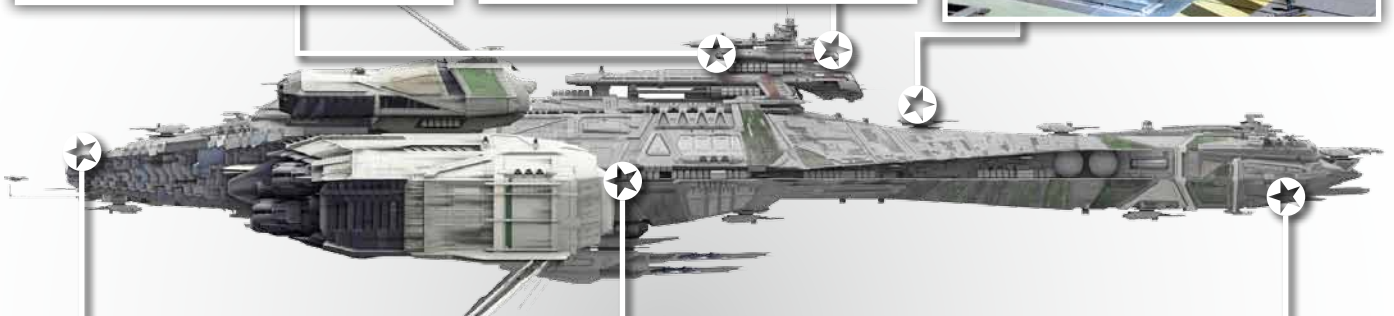
Auf der **Brücke** darf man mit den Offizieren plaudern, so wird die Story erzählt.



Durch die Fenster der Brücke kann man sogar den **Kommandanten** erkennen.



Zwischen den riesigen Geschütztürmen des Trägerschiffs werden Jäger auf dem **Scramble Deck** aufmunitioniert.



Auf dem belebten **Landedeck** warten die Jagdflieger auf den Einsatz, Piloten stehen plaudernd herum, Techniker warten die Maschinen.



Das **Trägerschiff** besteht aus sieben Millionen Polygonen, ist unheimlich detailliert – und im Inneren frei begehbar.

Durch die frontale **Startschleuse** des Trägers zischen die Jäger hinaus ins All.



Hintergrund Chris Roberts

Der 1968 in Kalifornien geborene Roberts wächst im englischen Manchester auf und programmiert schon als Teenager seine ersten kommerziellen Spiele, darunter der Sidescroller **Stryker's Run** für den BBC Micro, einen in Großbritannien beliebten Heimcomputer. Schon damals zeichnet sich ab, wofür Roberts später berüchtigt wird: den Hardware-Hunger seiner Spiele. Denn auf dem BBC Micro läuft nur eine abgespeckte Version von **Stryker's Run**, die vollständige erfordert den schnelleren BBC Master.

1986 kehrt Roberts in die USA zurück und ergattert einen Job bei Origin, dem Studio des **Ultima**-Schöpfers Richard Garriott. Dort arbeitet er an den weniger bekannten Rollenspielen

Times of Lore und **Bad Blood**, bevor ihm 1990 mit **Wing Commander** der Durchbruch gelingt. Das Weltraum-Actionspiel schlägt ein wie ein Meteorit, in den Folgejahren avanciert es zu Origins erfolgreichster Marke. An der Entwicklung des Nachfolgers **Wing Commander 2** ist Roberts allerdings kaum beteiligt, weil er sich auf den Kampffet-Titel **Strike Commancer** konzentriert. Erst danach feiert Roberts sein Weltraum-Comeback mit dem **Wing Commander**-Ableger **Privateer**, der 1993 neben einer Story-Kampagne auch eine frei erkundbare Galaxis bietet. 1994 folgt **Wing Commander 3**, eines der bis dahin teuersten Spiele, bei dessen Realfilm-Zwischensequenzen Roberts selbst Regie führt – so wie 1996 bei **Wing Commander 4**.

Noch im selben Jahr verlässt Roberts Origin, um das Studio Digital Anvil zu gründen. Während er dort an Konzepten feilt, führt er nebenher Regie im furchtbaren **Wing Commander**-Film, der 1999 ins Kino kommt. Im Folgejahr veröffentlicht Digital Anvil **Starlancer**, kurz darauf kauft Microsoft das Studio – und Roberts kündigt. Der von ihm erdachte **Starlancer**-Nachfolger **Freelancer**, ein modernisiertes **Privateer**, liegt vorübergehend auf Eis und erscheint erst 2003. Roberts wechselt nach Hollywood und arbeitet jahrelang als Producer an Filmprojekten mit, darunter **Lord of War** und **Lucky Number Slevin**. Nun hat er der Traumfabrik wieder den Rücken gekehrt, um seinen eigenen Traum zu verwirklichen – mit **Star Citizen**.



Squadron 42 soll sowohl online als auch offline laufen. Wer mag, darf gemeinsam mit Freunden Koop-Einsätze fliegen, Eigenbrötler verteidigen das Imperium im Alleingang. Ob er den Dienst in der 42. Schwadron überhaupt antritt oder nicht, bleibt jedem Spieler selbst überlassen – die Story-Kampagne ist rein optional. Man kann sich auch direkt in die **Star Citizen**-Galaxis stürzen und sie erkunden. Das geht allerdings ausschließlich online. »Wir müssen uns schließlich um die Galaxis kümmern und etwa aufpassen, dass niemand schummelt«, begründet Chris Roberts. Allerdings dürfen Spieler eigene Multiplayer-Server aufsetzen, etwa um gemeinsam mit Freunden selbst gebastelte Mods zu testen. Editoren nach **Freelancer**-Vorbild verspricht Roberts nämlich auch.

In der Online-Galaxis dürfen Spieler einen Karrierepfad ihrer Wahl einschlagen: Kopfgeldjäger, Pirat, Händler – alles soll möglich sein. Das eigene Schiff lässt sich aufrüsten oder – das nötige Kleingeld vorausgesetzt – gegen bessere und größere Modelle austau-

schen. Einige davon lassen sich sogar mit mehreren Spielern bemannt: Einer übernimmt den Pilotensessel, die anderen klettern in die Geschütztürme. Auch den Entdeckerdrang will Roberts fördern, indem er regelmäßig neue Sprungpunkte und damit Sonnensysteme einbaut. Wer die aufspürt, darf ihnen Namen geben. Bleibt zu hoffen, dass Roberts & Co. ein wachsames Auge darauf haben, damit uns Sonnensysteme à la »H4XX0r96« erspart bleiben.

Apropos regelmäßige Erweiterungen: Roberts plant, die Online-Galaxis idealerweise im Wochen-, mindestens aber im Zweiwöchentakt zu vergrößern, mit neuen Systemen, neuen Upgrades, neuen Schiffstypen und zusätzlichen Story-Kampagnen à la **Squadron 42**, selbst spielereigene Raumstationen und Häuser auf Planeten seien denkbar. Dennoch soll **Star Citizen** zum Festpreis erscheinen, danach werden keine weiteren Gebühren fällig. Ein klassisches Free2Play- oder Abonnement-Modell lehnt Roberts ab. Allerdings soll es einen Echtgeld-Shop ge-

ben, in dem man beispielsweise Schiffe kaufen kann. Mod-Bastler dürfen sogar eigene Kreationen einreichen. Wenn Roberts & Co. zustimmen, landen die ebenfalls im Shop und lassen sich an andere Spieler verkaufen. Zugleich verspricht Roberts, dass sich alle Inhalte des Ladens auch erspielen lassen.

Das Geld für **Star Citizen** kann Roberts nicht erspielen (andererseits, vielleicht im Kasino ...), über seine Studio-Website sucht er derzeit nach Geldgebern. Allzu gut kommt er dabei nicht voran: Nach gut einer Woche hatte er zwar bereits rund eine Million Dollar gesammelt, vom anvisierten Minimum von zwei Millionen ist er noch ein gutes Stück weit entfernt. Und selbst dafür gäbe es erst mal »nur« die **Squadron 42**-Kampagne. Für das offene Online-Universum veranschlagt Roberts sogar fünf Millionen Spendendollar – eine astronomische Summe. Ob aus **Star Citizen** jemals ein richtiges Spiel wird, steht also in den Sternen. **GR**



Die **Startsequenz** eines Raumjägers im Wandel der Jahrzehnte: in **Star Citizen** und in **Wing Commander** (Nein, wir sagen jetzt nicht, welches Bild zu welchem Spiel gehört).



Konzeptzeichnungen zur **Vorgeschichte** (links) und zum Landeplatz auf einem **Planeten**, auf dem man sich ähnlich wie in **Privateer** Gilden-Aufträge abholen kann.



Ein Traum

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ein bildschöner Mischling aus **Wing Commander** und **Freelancer** – was Mister Roberts bislang erzählt und präsentiert hat, klingt nach einem Traumspiel. Die Gretchenfrage bleibt, ob's jemals mehr wird als ein Traum. Denn noch hat Roberts das nötige Kleingeld nicht beisammen: In der ersten Crowdfunding-Etappe hatten die Fans erst eine von zwei bis fünf (!) geforderten Millionen investiert; nachdem die erste Hype-Welle abgeebbt war, war tagelang kein einziger Cent eingetrudelt – ein böses Omen. Natürlich lässt Roberts den virtuellen Klingelbeutel weiter kreisen, nun auch auf Kickstarter. Doch selbst wenn dabei ein erkleckliches Sümmchen zusammenkommt, ist noch lange nicht garantiert, dass am Ende wirklich das Spiel daraus entsteht, das sich Roberts vorstellt. Ich würde es mir aber wünschen. Man wird ja wohl noch träumen dürfen.

MOBILE FREIHEIT

- ✓ KEINE VERTRAGSLAUFZEIT
- ✓ KEIN BEREITSTELLUNGSPREIS
- ✓ VOLLE KOSTENKONTROLLE

1&1 NOTEBOOK-FLAT

D-NETZ

9,99 €/Monat*



Und alle, die sich für einen Laufzeitvertrag entscheiden, erhalten ein Startguthaben von bis zu 150,- €!*



www.1und1.de
0 26 02 / 96 96

* 1&1 Notebook-Flat für 9,99 €/Monat. Ab einem Datenvolumen von 1 GB steht eine Bandbreite mit max. 64 kBit/s zur Verfügung. Bereitstellungspreis von sonst 29,90 € entfällt. Keine Mindestvertragslaufzeit. Alternativ: Zusätzliches Startguthaben von 50,- € bei einer Mindestvertragslaufzeit von 24 Monaten. Startguthaben zur Verrechnung mit den monatlichen Grundgebühren ab dem 4. Monat.

Metro Last Light

Postapokalyptisches Moskau, die Zweite: Kann Last Light das atmosphärische Metro 2033 würdig beerben? Wir waren bei den Entwicklern. Von Tobias Veltin

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **THQ** Entwickler: **4A Games (Metro 2033, GS 04/10: 85 Punkte)**
Termin: **2013** Status: **zu 70% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7467

Auf DVD: Preview-Video

Filme, Spiele, Bücher oder ein spontaner Geistesblitz: Die Inspiration für ein Videospiel kann aus so mancher Quelle stammen. Nun beruhen **Metro: Last Light** und dessen Vorgänger zwar nachweislich auf Dmitri Gluchowskis Endzeit-Roman »Metro 2033«. Böse Zungen könnten aber behaupten, dass sich der Entwickler 4A Games die Inspiration für seine **Metro**-Spiele direkt vor der Haustür holt: In einem heruntergekommenen Viertel der ukrainischen Metropole Kiew haust das Team in einer alten Lagerhalle, Putz bröckelt von der Fassade, abgemagerte Katzen streunen durch

Flaschenberge.

Und ganz in der Nähe: die U-Bahn. Genau mit der sind wir auch stilecht angeeignet, um einen Blick auf **Metro: Last Light** zu werfen – den Nachfolger des Überraschungshits **Metro 2033** (GS 04/10: 85 Punkte). So unscheinbar und ungemütlich das Heim von 4A von draußen auch ist, drinnen herrscht heimelige Atmosphäre und reger Betrieb. Knapp 80 Leute werkeln hier an **Last Light**, von dem es auf den letzten beiden E3-Messen beeindruckende Szenen zu sehen gab, um das es zuletzt aber ruhig geworden war. Der Creative Strategist Huw Beynon und sein Team empfangen uns grinsend im kleinen Konferenzraum des Studios, und Beynon kommt gleich zur Sache: »Ihr werdet jetzt eine Menge neues Spielmaterial zu Gesicht bekommen.« Hervorragend! Doch vor

dem Neuen zunächst ein Rückblick auf das Alte. Wir erinnern uns: In **Metro 2033** schlichen und gruselten wir uns zusammen mit dem jungen Artjom durch die Schächte der Moskauer U-Bahn. Die Welt liegt nach einem nuklearen Krieg in Trümmern, in den dunklen Tunneln ist es aber nur vermeintlich sicher, denn hier lauern Mutanten, Banditen und allerlei andere Gesellen, deren Seelen so finster sind wie die U-Bahn selbst.

Der Schauplatz ist in **Last Light** derselbe geblieben, als Aufhänger dienen jetzt Konflikte der zahlreichen Parteien und Gruppierungen, die sich unter der Erde zusammengerottet haben. Überzeugte Kommunisten und radikale Neofaschisten kämpfen um jeden Knotenpunkt der Metro, unter der Erde brodelte es, Moskaus Untergrund steht kurz vor der Explosion. Die Handlung von **Last Light** basiert zwar nicht auf Dmitri Glu-

+ Stärken

- + grandiose Atmosphäre
- + tolle Technik
- + offenerer Spielablauf

- Schwächen

- Gesichter wirken leblos

Im Sumpf muss Artjom eine **Benzinpumpe** flott bekommen. Dabei machen ihm aber ein paar Mutanten das Leben schwer, die sogar ihre Klauenarme als Schutz einsetzen.



Kein Multiplayer

Zwar war zu Beginn der Produktion ein Mehrspieler-Modus für **Metro: Last Light** angekündigt worden, die Arbeiten daran liegen aber mittlerweile auf Eis. »Wir haben uns dazu entschlossen, uns voll und ganz auf das Einzelspieler-Erlebnis zu konzentrieren«, sagt Huw Beynon, Grund dafür seien auch die knappen Ressourcen. Schade, aber auch irgendwie verständlich, denn bei vielen Shootern wirken Mehrspielermodi oft wie lieblos hingeschluderte Dreingaben. Wir hatten uns trotzdem auf Duelle mit den Waffen Marke Eigenbau gefreut. Während eines Feuergefechts Luft nachpumpen? Das hätte was gehabt!

Die vorsichtige Variante: Oft empfiehlt es sich, Gegnerbewegungen genau zu beobachten und an den Feinden vorbeizuschleichen.

Die Feuertgefechte spielen sich auch dieses Mal ziemlich intensiv. Aus der Hüfte trifft man allerdings nicht so gut, über Kimme und Korn und funktioniert das deutlich besser.

chowskis zweitem Buch »Metro 2034«, ganz unbeteiligt ist der Autor bei der Entwicklung aber nicht. »Wir haben uns mit Dmitri zusammengesetzt und eine eigene Storyline entwickelt, weil wir die Geschichte von Artjom weitererzählen wollten«, erzählt uns der Creative Director (bei 4A ist offenbar jeder irgendwie »Creative«) Andrew Prokhorov und ergänzt direkt, dass der Held eine Entwicklung durchgemacht hat: »War Artjom im ersten Spiel noch naiv und unerfahren, ist er an den Erfahrungen aus Metro 2033 gewachsen und gereift.« Auch **Last Light** legt also den Fokus auf die Geschichte.

Nun aber los! Im ersten Spielabschnitt muss Artjom durch ein schwer bewachtes Lager unter der Erde schleichen. Wir starten in einem engen Felsengang, wie im Vorgänger beobachten wir das Geschehen aus der Ego-Perspektive. Wasser tröpfelt effektiv von der Decke, das leise Plätschern wird schon bald von markerschütternden Schreien übertönt. Vorsichtig späht der Held um eine Ecke und sieht einen Verbündeten, der hinter einer Glasscheibe von zwei Soldaten ge-

ungesehen zu bleiben. Und da Dunkelheit der beste Freund des Leisetreters ist, empfiehlt es sich, Lichter auszupusten oder auszuschießen. So zerdeppert Artjom im nächsten Raum die von der Decke baumelnde Glühbirne mit einem gezielten und schallgedämpften Schuss. Die Wache auf der Toilette links von ihm bekommt ein Messer in den Rücken, danach schraubt Artjom flink die Birne aus der Fassung. Dunkelheit. Wenn man sich in schützender Finsternis aufhält, signalisiert die Uhr an Artjoms Handgelenk das mit einem blauen

Leuchten – praktisch. So pirscht Artjom durch ein unterirdisches Mühlensystem, ein riesiges Rad schaufelt Wasser, um einen Generator anzutreiben. Dabei muss der Schleicher erneut auf die Laufwege von Wachen achten, verräterische Schatten tanzen oft an der Wand und kündigen so deren Ankunft an. Am Ende des Levels meint Huw Beynon: »Wir hätten jetzt nicht am Mühlrad vorbeilaufen müssen, sondern zum Beispiel auch in der oberen Etage oder durch den Abwasserkanal. Es gibt meistens mehrere Möglichkeiten und Wege zum Ziel«.

Und der zweite Durchlauf durchs Camp und das Mühlensystem wird genau das: eine zweite Möglichkeit. Um genauer zu sein: eine rabiate zweite Möglichkeit. Gleich zu Beginn schnappt sich Artjom eine großkalibrige Schrotflinte von der Wand, der die Folterkechte vom Beginn zum Opfer fallen. Körper fliegen durch die Luft, Glas zerbrst und Betonbröckchen spratzen durch die Gegend, als Artjom im ersten Bereich aufräumt. Flugs sammelt er die Knarre eines erledigten Feindes auf, eine bunte Anzeige auf der Waffe erregt unsere Aufmerksamkeit. »Das ist eine Luftdruckanzeige« erklärt Andrew Prokhorov. »Die Waffe verschießt Nägel und muss nach einiger Zeit wieder »aufgepumpt« werden«. Viele Waffen in **Metro: Last Light** werden diesen »Eigenbau-Charme« versprühen, denn Not in einer nuklear zerstörten Welt macht eben erfindisch. Ballernd bahnt sich Artjom seinen Weg durch das Camp, rettet sich immer wieder hinter Säulen und Vorsprünge (ein automatisches Deckungssystem gibt es aber nicht) und knipst so nach und nach die anrückenden Feinde mit Granaten und Schießprügeln aus. Am Ende des Abschnitts denken wir: »Das sah jetzt aber einfach aus, was sollte den Spieler bewegen, vorsichtig

So stellt man sich eine U-Bahn unter einer kaputten Metropole vor

treten und geschlagen wird. Helfen? Zu riskant, die Folterknechte sind schwer bewaffnet und rufen womöglich Verstärkung. Also weiter, eine rostige Treppe hinauf und abwarten, bis sich die Patrouille auf dem Obergang von uns abwendet und Artjom hinter ihr vorbeischieben kann.

Last Light soll nicht mehr so linear ablaufen wie sein Vorgänger und dem Spieler öfter Entscheidungsmöglichkeiten geben. Die häufigste Frage dabei: schleichen oder ballern? Oft lohnt es sich, leise vorzugehen und

vorzugehen?« Achievements? »Mal sehen«, grinst Beynon verräterisch und sein Kollege Prokhorov ergänzt: »Für vorsichtige Spieler gibt es Belohnungen wie besondere Gegenstände oder Zusatzinfos, die Story-Liebhaber noch tiefer ins Spiel eintauchen lassen«. Schleichen soll sich also auszahlen.

Hin und wieder darf man auch die Bahnhöfe erkunden, in die sich die Überlebenden zurückgezogen haben. Hier herrscht aufgelegtes Treiben, die Stationen sind die Lebensoasen im toten Untergrund. Leute quatschen angeregt durcheinander, Händler bieten ihre Ware feil, Betrunkene torkeln umher, Wäsche baumelt zum Trocknen an Leinen und in manchen Ecken werden sogar Hausschweine gehalten. Die Tore der Zufluchtsorte sind gepanzert und schwer bewacht, um Mutanten abzuhalten – ein Funken Sicherheit in der Hölle. Artjom spaziert mit einem Verbündeten durchs Lager und belauscht dabei Gespräche. Dabei fallen uns die Gesichter der NPCs auf, die zwar hübsch modelliert, aber noch etwas leblos wirken. In den Stationen spricht der Held mit Personen, um die Story voranzutreiben, oder rüstet sich beim Waffenhändler aus. In **Last Light** kann Artjom drei Waffen gleichzeitig tragen (in **Metro 2033** waren es lediglich zwei), außerdem statet man jetzt anders als im Vorgänger seine Waffen beliebig mit Extras wie Schalldämpfern, größeren Magazinen oder Zielfernrohren aus – das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Als Währung fungiert erneut Munition, ein wertvolles Gut in der Metro, weswegen man auch die Umgebung stets danach absuchen sollte. In der Station bewundern wir erneut viele Details, wie zum Beispiel tanzende Funkenmarichen (Prokhorov: »Die hatten vorhin aber noch keine Oberteile an!«). Die vielen Gesprächsfetzen, die liebevoll gestalteten Wohnquartiere, die heimelige Atmosphäre: mit den Stationen schaffen die Entwickler einen harten, aber sehr schönen Kontrast zu den Schleich- und Action-Passagen. Man atmet richtig auf, wenn sich die schweren Tore der Stationen hinter Artjom schließen.

»Artjom hat sich entwickelt«

Immer wieder geht es auch raus an die zerstört-verseuchte Oberfläche. Im Gegensatz zum Vorgänger hat sich die Szenerie etwas verändert. Zwar ist Moskau immer noch ein Ruinenklumpen unter grauem Himmel, doch anders als in **Metro 2033** fordert die Natur langsam, aber sicher ihr Territorium zurück. Vom nuklearen Schnee ist nicht mehr viel zu sehen, vielmehr beherrschen grünliche Schlingpflanzen und Ranken die

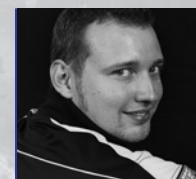
Szenerie. Allerdings heißt es an der Oberfläche ohne Sauerstoffmaske schnell »Do swidanja«. Die Anzeige auf der Uhr am Handgelenk zählt langsam herunter, dann muss Artjom den Filter wechseln, um nicht qualvoll zu ersticken. Wir begleiten den Helden bei einem Einsatz in ein sumpfähnliches Gebiet. Dichter Nebel wabert über dem Boden, grünlicher Schlamm blubbert überall vor sich hin, Wagemutige haben den Weg durch den Sumpf mit weißen Flaggen abgesteckt – wer hier vom richtigen Pfad abkommt, stirbt. Artjom muss eine Benzinpumpe wieder in Gang setzen, um mit einem Floß auf die andere Seite zu kommen. Vorsichtig tasten wir uns durch die Nebelschwaden, als wir plötzlich vom Weg abkommen und ins Wasser treten. Sofort ertönt ein lautes Brüllen, wir wirbeln herum, sehen aber nichts. Gänsehaut!

Es wird. Ein Blick an die Oberfläche Moskaus: Der Schnee ist im Vergleich zum Vorgänger gewichen, dafür gibt's jetzt sogar vereinzelte **grüne Fleckchen** zu sehen.



In den **Stationen** herrscht reges Treiben, und es ist jede Menge los. Hier unterhält sich Artjom mit allerlei NPCs oder stockt seine Waffen- und Munitionsvorräte wieder auf.

Als wir in einem maroden Holzschuppen ein paar leere Benzinkanister checken, bricht auf einmal ein spinnenähnlicher Mutant herein und greift Artjom an. Sofort reißen wir die Waffe hoch und drücken den Abzug. Doch das Vieh schützt seinen Kopf und den Körper mit seinen Klauen, bildet eine Art Schild »Die Biester sind clever«, lacht Beynon, »an der KI haben wir auch sehr stark gearbeitet.« Das bringt dem Mutanten aber überhaupt nichts, Artjom sprengt das Biest mit einer Granate. Grünes Blut spritzt auf die Maske, Artjom wischt sie mit dem Handrücken sauber. Wieder so ein cooles Detail! Doch keine Zeit für Bewunderung, wir müssen uns beeilen. »Wir haben einen dynamischen Tag-Nachtwechsel eingebaut, wenn es dunkel wird, sollte man besser nicht draußen sein« erzählt Prokhorov. Und tatsächlich: Am Horizont dämmert es bereits, ganz leicht lugt die Sonne durch die atomar-grauen Wolken und sofort krabbeln aus allen Ecken eklige Viecher und Monster hervor, die sich mit Zeter und Mordio auf Artjom stürzen. Nur so gut, dass der Held rechtzeitig die Pumpe findet und mit dem Floß abhauen kann. Wir verlassen 4A Games dagegen mit dem Taxi, die U-Bahn erscheint uns nicht mehr sicher. **TV**



Konsequente Fortsetzung

Tobias Veltin
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Als Fan des ersten Teils war ich auf den Besuch bei 4A Games besonders gespannt. Und es scheint so, als würden die Stärken des Erstlings konsequent beibehalten und verbessert. Durch den nicht mehr ganz so linearen Spielablauf kommt Abwechslung ins Geschehen, dazu wirken auch die Außeneinsätze nicht mehr ganz so langweilig. Feilen sollten die Entwickler noch an der KI und den Gesichtern der NPCs, atmosphärisch und technisch hingegen spielt Last Light schon jetzt in der ersten Liga. Die vielen Details, die bedrückende Soundkulisse und vor allem die Licht- und Schattenspielerien lassen die postapokalyptische U-Bahn mit ihren Mutanten und Bewohnern bedrohlicher erscheinen denn je.

Fixxoo - Günstige Reparaturen für Smartphones, Tablets und mehr



**Display vom iPhone gebrochen? Tablet-Bildschirm bleibt schwarz?
Das Smartphone hat den Geist aufgegeben? Keine Panik.
Für Ersatzteile und Reparaturen an elektronischen Lifestyle-
Geräten gibt es jetzt eine einfache und faire Lösung: Fixxoo.**

Fixxoo ist ein neues Reparatur- und Ersatzteilportal für Gaming- und Kommunikationsgeräte, vom Smartphone bis zur Spielkonsole - und macht vieles anders als die zahlreichen anderen Anbieter im Internet. Im Vordergrund stehen die vier Grundpfeiler von Fixxoo:

● Reparatur oder Ersatzteilservice

Du hast die Wahl. Dein Gerät hat nur einen kleineren, leicht zu behebbenden Defekt? Du kennst dich bestens aus und brauchst keinen Reparaturdienst, sondern nur ein Ersatzteil? Alle hochwertigen Ersatzteile, die Fixxoo für Reparaturen verwendet, können auch günstig im Onlineshop gekauft werden.

● Reparatur von Smartphones und Tablets

Fixxoo bietet professionelle Reparaturen für eine breite Palette von Mobilgeräten an. Der Katalog umfasst 41 unterschiedliche Smartphone-Modelle der großen Hersteller, darunter natürlich die verschiedenen iPhone-Versionen und acht Tablets.

● Reparatur von Gaming-Konsolen

Durch den Verbund mit dem führenden Drittanbieter für Konsolen-Zubehör in Deutschland, Lioncast, reiht sich Fixxoo auch bei Spielkonsolen ganz oben ein: Für insgesamt 14 verschiedene Geräte übernehmen wir Reparaturen und Ersatzteilversorgung. Das bietet kein anderer.

● Faire und transparente Preisgestaltung

Mit einem aufwändigen Reparaturkonfigurator und einer großen Ersatzteildatenbank bietet Fixxoo komplette Lösungen aus einer Hand. Und das zum Festpreis: Keine versteckten Gebühren, keine Überraschungen durch überhöhte Rechnungen. Bei allen Leistungen, die über www.fixxoo.de angeboten werden, sind Versandkosten (Hin- und Rückversand) und alle Gebühren bereits enthalten. Fixxoo macht Schluss mit Intransparenz und Abzocke!

Wie funktioniert's?

Fixxoo basiert auf einer ausgeklügelten Internetplattform. Über den Produktkatalog und den Reparaturkonfigurator hast Du Zugriff auf mehr als 1.000 Angebote für jeden Defekt. Im Reparaturkonfigurator übermittelst Du mit wenigen Klicks Gerätetyp und -modell sowie den vorliegenden Defekt und erhältst direkt eine Aufstellung der Kosten - und der Preis gilt: Fixxoo setzt auf Festpreise statt Kostenvoranschlag.

Entscheidest Du Dich für eine Reparatur, erhältst du einen Sendegutschein für DHL und kannst so das defekte Gerät kostenfrei an Fixxoo schicken. Sobald es im Fixxoo-Reparaturcenter in Berlin ankommt, beginnt die Arbeit -



verwendet werden ausschließlich hochwertige Ersatzteile in Originalqualität. Ist der Defekt im Vorfeld nicht genau bekannt, erfolgt zunächst ein gründlicher Check.

Ist die Reparatur abgeschlossen, schickt Fixxoo das Gerät sofort zu Dir zurück. Zahlen kannst Du per Vorkasse, Kreditkarte, Paypal bei Einkäufen im Ersatzteilshop oder bei Reparaturen zusätzlich auch bequem per Rechnung.



www.fixxoo.de

Fixxoo ist eine Marke der Lioncast GmbH • Lise-Meitner-Strasse 39-41 • 10589 Berlin • Tel. (030) 397 49 002



Auch einen mächtigen **Feuerangriff** wie den eines Daedroth können wir blocken, wenn wir nur genug Ausdauer haben.



The Elder Scrolls Online

Wer meint, dass TESO nichts für Fans der Solo-Reihe ist, wird jetzt eines Besseren belehrt. Wir haben das MMO beim Entwickler angespielt. Von Jörn Leue und Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Zenimax Online (The Elder Scrolls Online ist das Erstlingswerk)**
Termin: **2013** Status: **zu 65 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7881

Es ist fast, als würden wir nach Hause kommen: majestätische Gipfel, schroffe Felsen, Nadelbäume, Schnee. Hach, dieses Bleakrock ist wie **Skyrim**. Kein Wunder, es gehört ja auch genau zu diesem Landstrich. Knapp vier Stunden durften wir beim Entwickler Zenimax Online in Hunt Valley, Maryland, eine frühe Version von **The Elder Scrolls Online (TESO)** spielen – und haben uns gleich in der ersten

Minute wohl gefühlt. Nicht nur, weil die kleine, dem nördlichsten Landstrich von Tamriel vorgelagerte Insel Bleakrock genauso aussieht, wie es sich für eine dem nördlichsten Landstrich von Tamriel vorgelagerte Insel gehört, sondern auch, weil sich **TESO** schon in den ersten Stunden exakt so spielt, wie wir es von den Soloteilen der Reihe gewohnt sind: Mit einem übergreifenden Auftrag ziehen wir durch die Lande, um hinter jeder Ecke ein neues Abenteuer zu finden.

Bleakrock ist das Startareal für all jene, die sich für den Ebonheart-Pakt (eine der drei Fraktionen) entscheiden. Startareal! Das

Wir haben uns schon wieder »verelderscrollt«

klingt nach winzig und mal wieder nach Aufgaben im Spektrum von »Gehe hin, töte zehn Ratten und bringe mir sodann ihre Schwänze!«. Doch **The Elder Scrolls Online** will's anders machen als die meisten anderen MMOs, es will uns nicht mit derartigem Pippifax belästigen. Gleich zu Beginn steht Großes an. Nämlich ein Angriff der Imperialen, der bösen NPC-Fraktion. Unsere Aufgabe lautet: »Suche die aus Angst geflohenen Bürger und schicke sie in die Siedlung.« Wir können die Aufgabe aber auch ignorieren, der Ebonheart-Kommandantin vor Ort einfach eine Evakuierung nahelegen, aufs Festland übersetzen und die Vermissten ihrem Schicksal überlassen. Aber um Himmels Willen, so etwas macht doch niemand!

Also ziehen wir los, mit unserem Ziel vor Augen, möglichst viele Bürger zu retten. Zwar weist uns die Minimap die Richtung zu un-

Hier verprügelt eine Heldengruppe einen gefährlichen **Flammen-Atronach**.



Auf der weitläufigen Insel **Bleakrock** geht's für Spieler des Ebonheart-Pakts los.

Online-Rollenspiel PREVIEW

Oft erspähen wir in der Ferne interessante Orte wie diesen **Vulkan**. So lotst uns TESO durch Tamriel und nicht etwa nur durch Questaufträge.

+ Stärken

- + dynamisches Kampfsystem
- + viel Abwechslung
- + Welt, die zum Erforschen einlädt
- + großes PvP
- + Ego-Perspektive!

- Schwächen

- Megaserver-Betrieb im PvP
- Gegner noch zu leicht zu besiegen

serer ersten Anlaufstation, aber ansonsten sind wir auf uns allein gestellt. Die in anderen MMOs üblichen fünf bis zehn Quests, die uns durch die Lande leiten und später wieder zu den Auftraggebern zurückführen, fehlen. Es liegt an uns, auf welcher Route wir das Gebiet erkunden. Ob wir die Geheimnisse von Bleakrock aufdecken oder sie links liegen lassen. Ob wir jeden Stein umdrehen, jede Höhle erkunden und jedes Gebäude inspizieren. Letzteres ist die schlaunere, unterhaltsamere und lukrativere Vorgehensweise. Denn nur auf diese Art stößt man auf die vielen vermeintlich kleinen Nebenaufträge, die sich allerdings gerne mal als 45minütige Abenteuer herausstellen: Wir finden einen der

Vermissten. Doch der Mann will nicht gleich in die rettende Siedlung aufbrechen, sondern quengelt nach seiner Habe. Wir ziehen weiter, um den Plunder zu beschaffen, und treffen nicht nur allerlei Monstergetier, sondern finden auch weitere Bleakrocker, die weitere Aufgaben für uns in den (zumindest auf NPC-Seite) voll vertonten Dialogen in petto haben. Und bumms! – schon haben wir uns mal wieder herrlichst in der Landschaft »verelderscrollt«. Beeindruckend, wie elegant Zenimax Online hier MMO-Einheitsbrei vermeidet und uns in die Welt lockt.

Wo Licht, da auch Schatten. Nach einer Weile stellen wir fest, dass sich auch in **TESO** ein

paar der üblichen Stumpfsinn-Aufgaben (»Füttere fünf Echsen!« oder »Teste fünf Proben!«) eingeschlichen haben. In der Provinz Morrowind (die genauso aussieht, wie es sich für die Provinz Morrowind gehört), unserem Abenteuer-Areal nach Bleakrock, werden wir obendrein linearer geführt. Was weniger daran liegt, dass es rechts und links des Weges nichts zu erkunden gäbe, sondern daran, dass Zenimax Online so viele interessante Orte direkt an die Hauptwege angedockt hat, dass wir nicht dazu kommen, uns auch mal ins Gehölz zu schlagen.

LC-POWER

MIRA-2

10,1" – TABLET COMPUTER



LC10TAB-A10 – MIRA-2

- ▶ ANDROID 4.0
- ▶ CPU: 1,2 GHZ A10
- ▶ RAM: 1GB DDR3
- ▶ MEMORY: 8 GB NAND-FLASH



- ▶ 10,1" (26,65CM) KAPAZITIVER TOUCHSCREEN
- ▶ TF CARDEADER, ZWEI KAMERAS, WLAN, HDMI, FULL HD / 3D VIDEO PLAYBACK



LC-Power-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel!

www.lc-power.com

Find us on Facebook



Apropos »schlagen«: Als große Stärken von **TESO** deutet sich das Klassen- beziehungsweise Kampfsystem an, auch wenn wir der Meinung sind, dass man PvE-Gegner noch zu leicht aushebeln kann, weil das Spiel viel zu deutlich und zu lange zeigt, wann ein besonders starker Angriff ansteht. Wenn wir den kontern, ist der Widersacher ein paar Sekunden lang betäubt. Sekunden, die oft reichen, um ihm den Garaus zu machen. Hier müssen die Entwickler noch feinschleifen. Ansonsten entpuppt sich das Gekloppe flott als spaßige, dynamische Angelegenheit. Wir können in Echtzeit zuschlagen, zaubern, blocken und ausweichen, immer vorausgesetzt, wir haben genug Ausdauer und Magicka zur Verfügung. Wer bräsig auf der Stelle stehen und Knöpfchen drücken will, muss sich ein anderes Spiel suchen.

Ungewöhnlich dabei: Jede Klasse kann jede Waffe und jeden Rüstungstyp tragen. Wobei sich natürlich die Frage aufdrängt, ob's überhaupt sinnvoll ist, eine Schleichklasse in klimpernde und schwere Metallplatten zu hüllen und ihr einen Zauberstab in die Hand zu drücken. Aber was sich jetzt noch wie Irrsinn ausmacht, kann sich im laufenden Betrieb vielleicht als die Über-Kombo herausstellen. Um entsprechend zu experimentieren, war unsere Anspielzeit jedoch zu knapp bemessen. Toll allerdings, dass auch im Online-Ableger der Serie das Prinzip »learning by doing« gilt. Nutzen wir beispielsweise oft einen Bogen, dann schalten wir immer bessere Angriffe für ihn frei. Unsere Fähigkeiten (Angriffe, Heil-Skills etc.) verteilen wir auf die gerade mal sechs Plätze in der Schnellzugriffsleiste, wobei der letzte Platz dem so genannten »Ultimate« vorbehalten bleibt, also einer besonders starken Fähigkeit, die etwas mehr Aufladezeit benötigt als die anderen.

Auch wenn wir gerade mal die ersten vier Stunden von **The Elder Scrolls Online** erlebt haben, steht trotzdem die Frage nach dem Endgame im Raum. Was macht man, wenn

Jetzt auch in der Ego-Perspektive

man Level 50 erreicht hat? Nun ja, im Prinzip genau das, was man in anderen MMOs auch macht: Man zieht los und stellt sich den für diese Stufe adäquaten Anforderungen, um immer bessere Ausrüstung zu erhalten. Zenimax Online verspricht, dass man für Highlevel-Helden ständig neues Abenteuer-Futter nachliefern wird. Doch diese Versprechungen haben wir nun wirklich schon zu Genüge vernommen und dann war's doch nur Content-Getröpfel.

Spannender ist da schon das PvP-System, das sich an **Dark Age of Camelot** und **Guild Wars 2** orientiert. Bereits ab Level 10 können wir auf die Schlachtfelder ziehen und beim Kampf um Burgen, Dörfer und Minen mitmischen. Dabei setzt **TESO** wie **Guild Wars 2** unsere Hitpoints und unsere An-



Auch in den Ruinen von The Elder Scrolls Online präsent: die **Kampfmaschinen** der ausgestorbenen Dremer.



Ah, hohe Berge, Tempelruinen, Nadelbäume, Schnee! **Skyrim!** Allerdings in der MMO-Variante.

griffskraft nach oben, Klamotten, Waffen und Talente bleiben aber auf dem erspielten Rang. Unsere Feinde rekrutieren sich aus den Spielern der anderen beiden Fraktionen. Ziel ist es, die Gebietsvorherrschaft zu gewinnen und schließlich die Hauptstadt einzunehmen, in der mächtige NPCs lauern.

Was uns allerdings einiges an Kopferbrechen bereitet, ist die Serverstruktur. **TESO** will mit einem Server-Cluster arbeiten, pro Territorium (Nordamerika, Europa, Asien) soll's im Prinzip nur einen Server geben, auf dem sich alle Spieler tummeln. Wenn ein Gebiet zu voll wird, erstellt das Programm eine Kopie des Areals, um Platz zu schaffen. Das mag ja im PvE funktionieren, das erste **Guild Wars** hat's auch so gemacht. Aber wie soll das im PvP gehen? Zenimax Online spricht in diesem Zusammenhang von einer PvP-Kampagne, der man sich bei einem Rekrutierer verbindlich anschließt. Es wird also auch mehrere Versionen des PvP-Areals mit unterschiedlichen Frontlinien geben. So will man Warteschlangen fürs PvP, wie sie etwa in **Guild Wars 2** gang und gäbe sind, vermeiden. Einerseits eine gute Idee, andererseits doof, weil man bei jeder neuen Kampagne mit neuen Verbündeten neuen Feinden ins Auge blickt und sich so keine Lieblingsgegner wie beispielsweise in **Dark Age of Camelot** herauskristallisieren können. Außerdem will man doch nicht irgendeine von vielen PvP-Kampagnen gewinnen, sondern die

eine, große, tagelang wogende Schlacht, von der alle drei Fraktionen noch Wochen später mit sich überschlagenden Stimmen reden.

Zum Schluss allerdings noch eine frohe Kunde: Die Entwickler haben sich die Kritik der Community zu Herzen genommen und bieten jetzt auch wie in den Solospielen der Reihe die Ego-Perspektive an. Ursprünglich sollten wir **The Elder Scrolls Online** nur in der genretypischen Draufsicht erleben können. Und das wäre nun wirklich nicht serienkonform gewesen. Jörn Leue / **PET**



Die Faszination der Solo-Reihe

Jörn Leue
Redakteur Onlinewelten
redaktion@gamstar.de

Nach Petras erstem Besuch in Hunt Valley war ich skeptisch. Aber damals durften wir ja nur anschauen, aber nicht anfassen. Nach vier Stunden Spielzeit sieht die Sache schon anders aus. Zenimax Online hat's offenbar wirklich geschafft, die Faszination der Solo-Reihe in ein MMO zu transportieren. Ich kann nur hoffen, dass das auch in höheren Levels so bleibt. Was ich allerdings – Verzeihung! – saublöd finde: die Idee eines Megaservers und die damit verbundenen separaten PvP-Kampagnen.

Potenzial: Sehr gut

SOO! MUSS TECHNIK

DIE SATURN APP!

MOBILE-SHOPPING: JEDERZEIT. ÜBERALL.



**KOSTENLOS
FÜR ANDROID
& IPHONE**

**Games jetzt
auch online kaufen!**



- ✓ **Top Angebote direkt von unterwegs kaufen**
- ✓ **Sofort im nächsten SATURN-Markt abholen**
- ✓ **Oder bequem nach Hause liefern lassen**

JETZT KOSTENLOS DOWNLOADEN



KEINE MITNAHMEGARANTIE. ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.

148 x IN DEUTSCHLAND

Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de



SATURN

SOO! MUSS TECHNIK



Michael Trier, Chefredakteur

michael@gamestar.de

Zuletzt gelesen George R.R. Martin »A Game of Thrones«. Nach der Blu-ray jetzt die Romane – großartig.

Zuletzt gehört Tiefschwarz »Raveline Mixsession«.

Zuletzt gedacht Muss wohl doch mal Windows 8 probieren.

Meine Meinung zu:

Dishonored Bitte, bitte mehr davon! Trotz der objektiven Schwächen eines meiner subjektiven Highlights.

★★★★★

XCOM: Enemy Unknown Ich habe schon die UFO-Klassiker geliebt, toll!

★★★★★

Torchlight 2 Sehr langes und gutes Spiel ohne Onlinezwang für 20 Euro: Respekt!

★★★★★

Michael Graf, Mitglied der Chefredaktion

micha@gamestar.de

Zuletzt gesehen Immer noch »Akte X«. Neun Staffeln fressen halt doch ziemlich viele Abende.

Zuletzt gehört Kopfhörer-Schreie in einem indizierten Spiel, das es jetzt als iOS-App gibt.

Zuletzt gedacht Wie kann Apple besagtes Spiel für »12+« freigeben? Da läuft etwas schief.

Meine Meinung zu:

Dishonored Endlich mal wieder was anderes, wenn auch nicht ganz zu Ende gedacht. Muss mal wieder Dark Project durchspielen.

★★★★★

XCOM: Enemy Unknown Wie früher, nur kürzer. Oder war ich damals langsamer?

★★★★★

Torchlight 2 Altmodisch, aber wunderbar flüssig und motivierend. Also wie erwartet.

★★★★★



Daniel Visarius, Mitglied der Chefredaktion

daniel@gamestar.de

Zuletzt gesehen »U-Turn« auf DVD. Gute Filme gehen auch ohne 1080p.

Zuletzt gehört Eine ganze Menge von »Death in Vegas«. Vor allem die älteren Alben waren gar nicht so einfach zu bekommen.

Zuletzt gedacht Ich stehe auf tolle Grafik. Wo bleibt die neue Technikgeneration?

Meine Meinung zu:

Dishonored Unterm Strich ein gutes Spiel, aber technisch bin ich richtig enttäuscht.

★★★★★

XCOM: Enemy Unknown Das ist weder mein Genre, noch habe ich die alten XCOMs gespielt. Und die Grafik ist mies.

★★

Torchlight 2 Nicht gespielt.

–

Fabian Siegmund, Redakteur

fabian@gamestar.de

Zuletzt gelesen Terry Pratchett, »Snuff«. Der beste Commander heißt nicht Shepard, sondern Vimes.

Zuletzt gehört Eine bayrische Kinderlieder-CD. Meine Söhne müssen sich ja frühzeitig integrieren.

Zuletzt gedacht Was zur Hölle singen die da auf dieser Kinderlieder-CD?!

Meine Meinung zu:

Dishonored Keine Zeit, muss XCOM spielen.

–

XCOM: Enemy Unknown So geil! Fast wie damals! Nur hübscher!

★★★★★

Torchlight 2 Keine Zeit, muss XCOM spielen.

–



GameStar



Daniel Matschijewsky, Redakteur

danielm@gamestar.de

Zuletzt gesehen Zu viele Found-Footage-Horrorfilme. Die sind irgendwie alle gleich.

Zuletzt gehört »Harakiri« von Serj Tankian. Das »Elect the Dead«-Album war aber besser.

Zuletzt gedacht Ist es wirklich so nerdig, 100 Prozent der Spielwelt von Guild Wars 2 entdecken zu wollen?

Meine Meinung zu:

Dishonored Toller Grafikstil, coole Fertigkeiten. Mir gefällt's.

★★★★★

XCOM: Enemy Unknown Rundentaktik war noch nie so meins. Auch mit Aliens nicht.

★★

Torchlight 2 Hochgradig ansteckend.

Allerdings sitze ich noch an Diablo 3.

★★★★★

GameStar-Leser fragen Daniel Matschijewsky

Hast du als Filmfan auch ein Heimkino?

Ja, ich bin stolzer Besitzer eines 50 Zoll großen Plasma-Fernsehers von Panasonic sowie des »Theater 4« Surround-Systems von Teufel. Obwohl Letzteres meine Bude regelmäßig zum Beben bringt, blieben Beschwerden der Nachbarn bislang aus. Oder ich habe sie einfach nicht gehört. Momentan liebäugle ich mit einem (sündteuren) 80-Zoll-LED-Fernseher. Wo der hinpassen soll, weiß ich allerdings noch nicht.

Würdest du ein Spiel über Crowd-Funding mitfinanzieren wollen?

Da fiele mir nur eins ein: die Neuauflage von System Shock 2, dem nachweislich besten Spiel aller Zeiten. Wenn sich jemand bereit erklären würde, das zu entwickeln, bekäme er von mir ein ganzes Jahresgehalt. Naja, vielleicht nicht ganz. Aber fast.

Wohin ging deine weiteste Reise?

2006 bin ich für Splinter Cell: Double Agent zu Ubi-soft nach Shanghai geflogen. Ein unvergesslicher Trip, auch wenn ich die dazugehörige Titelstory innerhalb weniger Stunden schreiben musste, weil der Artikel schon tags darauf in die Druckerei musste.



Heiko Klinge, Redakteur

heiko@gamestar.de

Zuletzt gelesen Stephen King: »Der dunkle Turm«. Drei Bücher sind durch, fehlen noch vier.

Zuletzt gehört Moneybrother: »This Is Where Life Is«. Macht auf Knopfdruck gute Laune.

Zuletzt gedacht »Haben will!« Schon lange hat mich eine Ankündigung nicht mehr so gehyped wie die von Star Citizen.

Meine Meinung zu:

Dishonored Hoffe auf einen zweiten Teil, der dann so wird, wie Teil 1 werden sollte.

★★★★★

XCOM: Enemy Unknown Das perfekte Spiel für alte Männer. Werde diesen Monat 35.

★★★★★

Torchlight 2 Eigentlich klasse, leide aber gerade an Rollenspiel-Übersättigung.

★★★★★



**Kristin Knillmann,
Redakteurin**

kristin@gamestar.de

Zuletzt gesehen 666 Park Avenue, die neue Mystery-Serie mit O'Quinn von LOST.
Zuletzt gehört David Byrne & St. Vincent »Love This Giant« – total funky!

Zuletzt gedacht Mit Fabian in einem Büro. Auf was habe ich mich da nur eingelassen?
Meine Meinung zu:

Dishonored Hat zwar Ecken und Kanten, gehört trotzdem zu meinen heißen Favoriten für den kalten Herbst.

★★★★

XCOM: Enemy Unknown Bin ja eigentlich immer noch kein Strategie-Fan, aber XCOM bockt halt trotzdem.

★★★

Torchlight 2 Nicht gespielt.

**Petra Schmitz,
Redakteurin**

petra@gamestar.de

Zuletzt gelesen Ira Levin: »A Kiss before Dying«. Schöner Klassiker, den man immer wieder mal lesen kann.

Zuletzt gesehen »Prometheus«. Leider wirklich so doof, wie alle behauptet haben.

Zuletzt gedacht Diese elenden Mesmer gehören aus dem kleinen PvP verbannt.

Meine Meinung zu:

Dishonored Zu leicht, aber dafür mit einem wundervollen Flow. Ich mag's sehr.

★★★★★

XCOM: Enemy Unknown Nicht gespielt.

Torchlight 2 Größer und besser als der erste Teil. Und den fand ich schon hochgradig unterhaltsam. Außerdem: Pets!

★★★★★



**Jochen Gebauer,
Redakteur**

jochen@gamestar.de

Zuletzt gelesen »The Killing Kind« von John Connolly. Großartiger Hardboiled.

Zuletzt gehört The Horrible Crowes. Erst rauf, dann runter, dann wieder rauf.

Zuletzt gedacht München braucht dringend einen guten englischen Buchladen.

Meine Meinung zu:

Dishonored Spielerisch toll, aber macht viel zu wenig aus seiner Welt und lässt mich emotional völlig kalt.

★★★

XCOM: Enemy Unknown Wie damals! Mit 14! Und mit UFO! Nächstelang! Bloß die Konsolen-Steuerung muss echt nicht sein.

★★★★★

Torchlight 2 Nicht gespielt.

GastStars

Patrick C. Lück

Kaum eine lebende Seele weiß, dass das »C« in Patricks Namen für »Chaos« steht. Was vermutlich daran liegt, dass das gelogen ist. Chaos auf Deponia hat Patrick trotzdem gründlich getestet.



David Englmeier

Gemeinsam mit seinem Bruder Tobias sieht David seit Wochen nur noch Pandas, Pandas, Pandas – und muss höllisch aufpassen, dass er die Tiere beim nächsten Zoo-besuch nicht mit dem Kampfschrei »LFG Brauerei!« verstört.



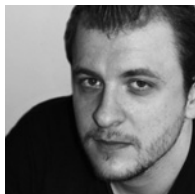
Dennis Kogel

Angesichts der Euro-Krise hat Dennis in Gold investiert – dummerweise in Everquest 2. Höchste Zeit also, einen Report über Goldhändler zu schreiben. Dennis braucht nämlich Geld.



Sebastian Klix

Wenn sich Sebastian mit einem auskennt, dann mit Maus-Klix. Haha. Ha. Deswegen schreibt er so gerne über Adventures. Vor allem, wenn sie so gut erzählt sind wie The Walking Dead. Mit Zombies kennt er sich nämlich ebenfalls aus.



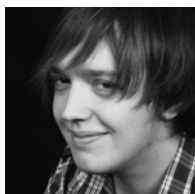
Tobias Veltin

Verheerte Straßenzüge, zerbröckelnde Gebäude, beklemmende Endzeit-Stimmung – all das hat Tobias in Kiev erlebt. Und auch in Metro: Last Light, das er sich dort angeschaut hat.



Jochen Redinger

Eigentlich werkelt unser Special-Projects-Trainee tagein, tagaus am Sims-Magazin. Wenn er von Möbeln und Modetipps genug hat, greift er aber auch gerne mal zum Schwert. Virtuell.



Jörn Leue

Als offizieller Tamriel-Korrespondent unserer Partnerseite Onlinewelten hat sich Jörn in The Elder Scrolls Online gestürzt. Und zwar in der Ego-Perspektive, dieser Egoist.



Team



**Hendrik Weins,
Redakteur**

hendrik@gamestar.de

Zuletzt gelesen »Sturz der Titanen«, Ken Follett kann einfach alles.

Zuletzt gehört »Uno« von Green Day, Spaß-Punk ohne die bierernsten Untertöne der letzten Platten, ich mag's.

Zuletzt gedacht Weia, jetzt geht die Weihnachtszeit bald wieder los ...

Meine Meinung zu:

Dishonored Coole Welt, viele Möglichkeiten, ich find's einfach super.

★★★★★

XCOM: Enemy Unknown Ich konnte schon mit dem Original nichts anfangen.

★★

Torchlight 2 Unkompliziertes Monster totklicken kann so launig sein.

★★★★



**Florian Klein,
Redakteur**

florian@gamestar.de

Zuletzt gelesen »The Hunger Games«-Trilogie von Suzanne Collins. Zu meiner Schande fand ich es ganz unterhaltsam.

Zuletzt gehört Leider immer noch keine Musik. Muss am Alter und/oder Kind liegen.

Zuletzt gedacht Vollbart oder nicht? :-D

Meine Meinung zu:

Dishonored Die spielerische Freiheit ist super, aber mir VIEL zu leicht!

★★★

XCOM: Enemy Unknown Genau diese Atmosphäre hat mich vor unzähligen Jahren unzählige Nächte durchspielen lassen!

★★★★★

Torchlight 2 Wenn meine Frau mal genug von Guild Wars 2 hat, dann probieren wir den Koop-Modus auf jeden Fall aus.

★★★★

**Malte Witt,
Trainee**

redaktion@gamestar.de

Zuletzt gelesen Kochbücher.

Zuletzt gehört Drum'n'Bass vom Youtube-Channel »Liquidity«. Wer das Genre mag, sollte da mal reinhören.

Zuletzt gedacht »Aw yeah!« als ich den Medienproduktions-Kollegen Giesel in Fifa fertig gemacht hab. Zum ersten Mal.

Meine Meinung zu:

Dishonored Storyschwächen sind mir egal, als Über-Assassine fühle ich mich wohl.

★★★★★

XCOM: Enemy Unknown Nicht gespielt.

-

Torchlight 2 Hat mir in der Beta Spaß gemacht, im Moment hab ich aber keine Zeit für ein Action-Rollenspiel.

★★★★



Genre-Charts

Action-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Actionspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Leveldesign / Charaktere	KI / Teamwork	Waffen / Items	Kampfsystem	Handlung / Multiplayer-Modi
1	Battlefield 3	Multiplayer-Shooter	EA Games/Dice	01/12	94	10	10	9	10	8	10	9	9	10	9	
2	Call of Duty: Modern Warfare 3	Multiplayer-Shooter	Activision/Infinity Ward	01/12	91	8	9	10	9	9	10	8	8	10	10	
3	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros./Rocksteady	02/12	91	9	9	9	10	8	10	10	8	10	8	
4	Portal 2	Action-Denkspiel	Electronic Arts/Valve	06/11	91	8	10	9	9	10	8	9	10	9	9	
5	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts/Crytek	05/11	90	10	10	10	9	9	8	9	8	9	8	
6	Dead Space 2	Actionspiel	Electronic Arts/Visceral Games	03/11	90	9	10	10	10	8	8	8	9	8	10	
7	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ/Vigil Games	10/12	89	8	9	9	10	8	10	9	7	10	9	
8	Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar/Rockstar	08/12	89	9	10	9	10	8	9	8	9	7	10	
9	Assassin's Creed: Revelations	Actionspiel	Ubisoft/Ubisoft Montreal	01/12	88	9	9	7	10	8	10	9	8	9	9	
10	Borderlands 2	Ego-Shooter	2K Games/Gearbox	11/12	86	8	8	9	9	8	10	10	7	9	8	
11	Spec Ops: The Line	Actionspiel	Take 2/Yager Development	08/12	85	7	9	9	10	9	7	7	7	10	10	
12	Rayman Origins	Jump&Run	Ubisoft/Ubisoft Montpellier	05/12	85	9	10	8	9	9	8	10	7	9	6	
13	Trine 2	Action-Adventure	Dtp/Frozenbyte	02/12	85	10	9	7	10	10	6	10	8	10	5	
14	Deus Ex: Human Revolution	Rollenspiel-Shooter	Square Enix/Eidos Montreal	10/11	85	8	9	8	9	7	9	8	8	9	10	
15	Red Orchestra 2	Multiplayer-Shooter	Peter Games/Tripwire	12/11	85	6	9	8	9	8	8	9	10	10	8	

Abenteuer-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Abenteuerspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Quests / Handlung	Charakterdesign / Teamwork	Kampfsystem / Dialoge	Items / Ratgeber
1	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda/Bethesda	01/12	91	8	9	8	10	8	10	9	9	10	10
2	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft/ArenaNet	11/12	91	9	9	7	10	9	10	8	10	10	9
3	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic/Daedalic	12/12	90	9	10	7	10	9	8	9	10	10	8
4	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	EA Games/Bioware	05/12	90	7	10	9	9	9	9	10	10	8	9
5	The Witcher 2 Enhanced Ed.	Rollenspiel	Namco Bandai/CD Projekt	06/12	89	10	10	8	10	8	9	9	8	9	8
6	Rift	Online-Rollenspiel	Trion	05/11	87	8	8	8	8	9	10	9	9	8	10
7	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts/Bioware	04/11	87	7	9	9	9	8	8	9	10	9	9
8	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	EA/Bioware	03/12	86	7	9	7	9	9	9	9	9	9	9
9	Harveys neue Augen	Adventure	Rondomedia/Daedalic	10/11	86	7	8	9	10	8	7	10	9	10	8
10	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Deep Silver/Piranha Bytes	06/12	86	7	10	9	9	9	9	8	8	8	9
11	Lost Chronicles of Zerzura	Adventure	dtp/Cranberry Production	03/12	86	7	9	9	10	9	7	9	8	9	9
12	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	09/12	85	8	9	8	9	9	9	8	7	10	8
13	Dark Souls	Action-Rollenspiel	Namco Bandai/From Software	11/12	85	7	9	8	10	5	10	7	9	10	10
14	WoW: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard/Blizzard	12/12	85	7	9	8	9	9	10	8	8	8	9
15	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Daedalic/Runic Games	12/12	85	7	8	9	8	9	9	7	10	9	9

Strategie-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Strategiespiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign / Startpositionen	KI / Teamwork	Einheiten / Gebäude	Kampagne / Endlosdesign
1	Anno 2070	Aufbauspiel	Ubisoft/Related Designs	01/12	90	10	9	9	8	8	10	9	8	9	10
2	Shogun 2: Fall of the Samurai	Strategiespiel	Sega/Creative Assembly	05/12	88	10	8	9	9	7	9	10	6	10	10
3	Tropico 4	Aufbauspiel	Kalypso/Haimimont	10/11	87	8	8	9	9	9	9	8	9	8	10
4	Dawn of War 2: Retribution	Strategiespiel	THQ/Relic Entertainment	04/11	86	9	10	8	9	8	9	8	7	10	8
5	XCOM: Enemy Unknown	Rundenstrategie	2K/Firaxis	12/12	85	7	8	9	9	7	10	9	7	9	10
6	Might & Magic: Heroes 6	Rundenstrategie	Ubisoft/Black Hole	12/11	85	7	9	7	9	9	10	9	7	9	9
7	Panzer Corps	Rundenstrategie	Matrix Games/The Lordz Games	09/11	85	6	8	9	7	10	10	9	8	10	8
8	Orcs Must Die! 2	Action-Strategie	Robot Entertainment	10/12	84	7	8	9	10	9	8	9	6	10	8
9	Port Royale 3	WiSim	Kalypso/Gaming Minds	06/12	82	6	7	8	7	8	10	10	8	8	10
10	Warlock: Master of the Arcane	Rundenstrategie	Ino-Co Plus/Paradox	07/12	82	8	9	8	8	7	10	8	6	10	8

Sport-Charts

In dieser Liste finden Sie die besten Sportspiele der letzten zwei Jahre. Sobald ein Titel die Zweijahresgrenze überschreitet, wird er gegen einen aktuelleren ausgetauscht.

Platz	Name	Sub-Genre	Publisher/Entwickler	Test in Heft	Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Realismus / Fahrverhalten	KI	Management / Tuning	Spielzüge / Streckendesign
1	Fifa 13	Sportspiel	EA Sports/EA Canada	11/12	91	8	9	10	9	9	10	9	9	9	9
2	Pro Evolution Soccer 2013	Sportspiel	Konami/Konami Tokyo	11/12	90	8	8	10	9	9	9	10	9	8	10
3	Dirt 3	Rennspiel	Deep Silver/Codemasters	07/11	90	10	10	8	10	9	8	8	9	8	10
4	F1 2011	Rennspiel	Codemasters/Swordfish Studios	11/11	90	9	9	8	8	10	10	8	9	9	10
5	Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Ubisoft/Nadeo	11/12	86	8	7	9	9	9	8	8	9	10	9

Test



GameStar
Platin-Award



GameStar
Gold-Award



GameStar
für herausragenden Sound

So werten wir

1 Allgemeines

Alle Basisinfos zum Spiel: Wer macht es, wann erscheint es, wie viel kostet es? Wenn der verwendete Kopierschutz Besonderheiten erfordert, etwa eine Online-Aktivierung, dann weisen wir in einem separaten Kasten darauf hin.

2 Spielverlauf und Genre-Check

Die Spielverlauf-Kurve veranschaulicht stark vereinfacht, wie sich der Spaß im Laufe des Spiels entwickelt. Damit wird optisch deutlich, wenn Spiele ihr Niveau nicht halten oder erst spät richtig zünden. Eine Kurzbeschreibung erklärt die Kurve. Der Genre-Check gibt Ihnen Basisinformationen über wesentliche Spielelemente, die ein Genre definieren. Die Ausprägung zeigen wir durch Balken an. So überprüfen Sie, ob sich das Spiel mit Ihren individuellen Vorlieben deckt.

3 Multiplayer-Modus

Der Multiplayer-Modus eines Spieles fließt nicht in die Gesamtwertung ein, sondern wird separat benotet – es sei denn, das Spiel ist ein reiner Multiplayer-Titel. Außerdem finden Sie hier Details zu den jeweiligen Spielmodi.

4 Einzelwertungen

Jedes Spiel bewerten wir in sechs generellen Kategorien (blau) und vier genrespezifischen Kategorien (schwarz) jeweils mit einer Punktzahl von 0 bis 10. Ausführliche Pro- und Kontrapunkte begründen das Urteil.

5 Anspruch

Hier schlüsseln wir auf, wie leicht oder schwierig ein Spiel ist: Richtet es sich nur an Profis oder können dank der Spielhilfen auch Einstiger zuschlagen? Das hilft Ihnen dabei, zu überprüfen, ob ein Spiel Ihrem Erfahrungsniveau entspricht.

6 PC-Konfiguration

Die Systemanforderungen des Spiels, eingeteilt in drei Kategorien. Minimum: Das Spiel läuft mit reduzierten Details so, dass es Spaß macht. Standard: Flüssig, aber nicht mit vollen Details. Optimum: Das Spiel läuft flüssig mit allen Details.

7 Spielspaß-Wertung

Die Gesamtwertung des Spiels ergibt sich aus der Addition der zehn einzelnen Kategoriewertungen.

über 90 Absoluter Ausnahmestapel, Pflichtkauf!
80 bis 89 Sehr gut; reizt das Genre voll aus.
70 bis 79 Gut, aber nicht genial; kleinere Fehler.
60 bis 69 Noch okay für Fans des Genres.
50 bis 59 Durchschnittskost mit diversen Macken.
10 bis 49 Nicht mal für wenig Geld zu empfehlen.
unter 10 Definitiv ein grausames Spiel.

8 Preis / Leistung

Die Preis-Leistungs-Note soll Ihnen zusätzliche Kaufberatung zur Spielspaßwertung geben: Manches 60er- oder 70er-Spiel entpuppt sich als langfristig motivierend, während nicht wenige sehr gut bewertete Titel arg kurz sind. Die Formel:

$$\text{Preis in Euro} \\ \text{Solo-Spielzeit} + (\text{Multiplayer-Spielzeit} : 2)$$

Das Ergebnis zeigt an, wie viel Euro Sie pro Spielstunde zahlen. Diesen Wert rechnen wir wie folgt in eine Note um:

bis 1 Euro	Sehr gut
bis 2 Euro	Gut
bis 3 Euro	Befriedigend
bis 4 Euro	Ausreichend
bis 5 Euro	Mangelhaft
darüber	Ungenügend

TERMIN 12.10.2012 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

XCOM

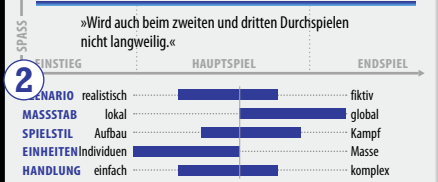
1 Enemy Unknown

Publisher 2K Games
Entwickler Firaxis
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 8 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

Rundenstrategie



GENRE-CHECK RUNDENSTRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (2) **SPIELTYPEN** Internet, LAN

DEDICATED SERVER Nein

VERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden

WERTUNG Befriedigend

»Kurzweilige Deathmatches – für ein langes Wochenende ganz nett.«

GRAFIK

4 ☒ stimmiges Alien-Design ☒ ordentliche Animationen
☒ Basis wirkt lebendig ☒ Charaktermodelle grob ☒ altback-
Zwischensequenzen ☒ Schauplätze wiederholen sich häufig

SOUND

☒ wunderbar beunruhigende Musikuntermalung
☒ Anleihen beim Original-Soundtrack ☒ schmissiges Soldaten-
Feedback ☒ einige deutsche Sprecher wirken unmotiviert

BALANCE

☒ umfangreiches Tutorial ☒ sanfte Lernkurve für Einsteiger
☒ optionaler Ironman-Modus mit nur einem Speicherstand ☒ vier
Schwierigkeitsgrade ☒ Story-Missionen tendenziell eher einfach

ATMOSPHÄRE

☒ fängt Stimmung des Originals ein ☒ Bedrohung wirkt greif-
bar ☒ Soldaten wachsen ans Herz ☒ solide Story ☒ deutsche
Übersetzung trübt die Stimmung ☒ Ende unspektakulär

BEDIENUNG

☒ einfaches Wechseln zwischen Soldaten ☒ sinnvolle Hotkeys
in den Rundengefechten ☒ Konsolenmenüs ☒ umständliche
Basis-Navigation ☒ kein freies Drehen der Kamera

UMFANG

☒ ordentliche Spielzeit pro Durchgang ☒ extrem hoher Wie-
derspielwert ☒ viel zu bauen, entdecken, forschen ☒ relativ
wenige Story-Missionen

MISSIONSDESIGN

☒ handgemachte Karten ☒ unterschiedliche Missionstypen
☒ sehr coole Terror-Einsätze ☒ Aliens lassen sich gefangen
nehmen ☒ Schema wiederholt sich oft

KI

☒ nutzt Deckung clever aus ☒ flankiert gerne ☒ setzt ihre
Spezialfähigkeiten in der Regel sinnvoll ein ☒ fliegende Feinde
neigen zu Totalaussetzern ☒ Wegfindung nicht immer optimal

EINHEITEN

☒ vier Klassen ☒ entwickeln sich spürbar weiter ☒ lassen sich
nahezu komplett individualisieren ☒ ordentliche Gegner-Vielfalt
☒ Aufstieg geht einen Tick zu schnell

KAMPAGNE

☒ motiviert durchgängig ☒ erlaubt unterschiedliche Vorge-
hensweisen ☒ XCOM-Rat gut umgesetzt ☒ nur noch diese eine
Runde ... ☒ Grundgerüst bleibt nahezu identisch





XCOM

Enemy Unknown



Mit XCOM feiert ein Rundenstrategie-Klassiker sein Comeback. Bloß: Wie feiert er eigentlich? Wir meinen: Er rockt und rollt bis zum Morgengrauen! Von Jochen Gebauer

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Firaxis (Civilization 5, GS 11/10: 87 Punkte)**
Termin: **12.10.2012** Spieler: **1 bis 2** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7727

Auf DVD: Test-Video

Mit Remakes ist es wie mit dem ersten Tanzkurs: Nach zwei Schritten ist man auf mindestens sechs Füße getreten. Im Fall von **XCOM: Enemy Unknown** gehören diese Füße nicht zu halbwüchsigen Debütantinnen, sondern zu hartgesottenen Rundenstrategie-Veteranen, die das Original (in Deutschland besser unter dem Titel **UFO** bekannt) längst zum Kultspiel erklärt haben, zum Schwarm durchzockerter Kindheitsnächte und zum Sinnbild

für eine Jugend, in der Spiele zwar nicht hochauflösend waren, aber originell und komplex und liebevoll. Es gehört Mumm dazu, ein solches Spiel neu aufzulegen, denn die Fallhöhe ist enorm – die Entwickler von **Jagged Alliance: Back in Action** könnten ein Liedchen davon singen. Wer für

XCOM eine ähnliche Bauchlandung – solides Spiel, aber einfach kein **XCOM** – befürchtet, den können wir an dieser Stelle beruhigen: Es ist ein **XCOM**. Was nicht bedeutet, dass Ihre Füße unbeschadet davon kämen; aber nach der ersten durchgetanzten Nacht war zumindest uns das ganz egal.

Stärken

- + spannende Rundengefechte
- + echtes XCOM-Feeling
- + Basis-Management motiviert
- + viel zu bauen, forschen und entwickeln

Schwächen

- »konsolige« Menüs
- lieblose deutsche Übersetzung
- nicht so komplex wie das Original



Keine Panik!

Im **Lagezentrum** informieren wir uns über den Paniklevel der XCOM-Mitgliedsstaaten. Bricht in einem Land zu große Panik aus, zieht es sich aus dem XCOM-Projekt zurück – so passiert mit Japan. Haben sich acht Nationen aus dem Staub gemacht, ist das Spiel verloren. Reduzieren lässt sich der Paniklevel durch erfolgreiche Einsätze auf dem jeweiligen Kontinent, auch Überwachungssatelliten senken die Panik und spülen pro Land einen monatlichen Beitrag in unsere Kassen. Am unteren Bildschirm werden zudem die aktuellen Story-Missionen angezeigt.

Bringen wir die Blessuren also schnell hinter uns: Das neue **XCOM** erleichtert die Rundenkämpfe um etliche spielerische Feinheiten des Originals – und ja, auch um eine gewisse Komplexität. Unsere Soldaten können nicht mehr auf Befehl in die Hocke gehen, die Zeiteinheiten sind Geschichte, das Inventar-Management wurde radikal vereinfacht und Werte sowie PSI-Kräfte der Truppen spielen eine vergleichsweise untergeordnete Rolle. Das muss man als eingefleischter Fan der Vorlage freilich nicht mögen; aber anspruchslos geht's beim Remake trotzdem nicht zu. Und wie **XCOM**, oder besser gesagt: wie **UFO**, spielt es sich auch.

Wer beim letzten Absatz leise »Häh?« dachte, weil er das Original nicht kennt, dem sei das grundlegende Spielprinzip kurz erklärt: Aliens greifen die Erde an. »Tun die doch dauernd«, mag dieser jemand nun leise murmeln – stimmt. Im Gegensatz zu anderen Spielen (oder Filmen) gibt's dabei aber weder US-Pathos noch reichlich Bumm und ganz viel Kawumm; stattdessen ziehen wir den ETs das außerirdische Fell mit Köpfchen über die Ohren. Während wir in taktischen Rundengefechten Entführungen vereiteln, UFO-Landezonen überprüfen oder Zivilisten retten, organisieren wir parallel im globalen Strategiemodus die Verteidigung der gesamten Menschheit.



Dieser Strategiemodus wiederum findet in unserer Heimatbasis statt. Hier bauen wir neue Einrichtungen wie Labore (erhöhen die Forschungsleistung) oder eine Gießerei (gewährt Zugriff auf Ausrüstungs-Upgrades), verstärken mit neuen Satelliten-Kontrollzentren die weltweite Luftüberwachung, heuern Soldaten an und stellen Abfangjäger auf. Der Ausbau unserer Basis in mehreren Untergrundebenen motiviert; muss er aber auch, schließlich dürfen wir im Gegensatz zum Original nur noch diesen einen Stützpunkt kommandieren. Mit dem nötigen Kleingeld versorgt uns wie gewohnt der XCOM-Rat am Monatsende: Je mehr Mitgliedsstaaten wir mit Satelliten überwachen, umso höher fällt unser Budget aus. Während wir zu Beginn lediglich reagieren können, also alle Hände voll damit zu tun haben, die drohende Invasion abzuwenden, holen wir im weiteren Spielverlauf zum Gegenschlag aus. Das fühlt sich sehr befriedigend an, aber leider verschenkt Firaxis beim Finale viel Potenzial. Inwiefern? Das lässt sich ohne fiese Spoiler leider kaum erklären.

Keine Bauchlandung für XCOM

Die wirklich gravierenden Änderungen des Remakes finden sich also in den rundenbasierten Kampfeinsätzen. Hatte im Original noch jeder Soldat ein festgelegtes Kontingent an so genannten Zeiteinheiten, die bei jeder Aktion (wie beispielsweise Drehen oder Nachladen) allmählich verbraucht wurden, stellt **XCOM** auf ein »Laufen plus Aktion«-Modell um. Sprich: Jeder Soldat darf pro Runde zunächst laufen und dann

genau eine Aktion ausführen, also etwa schießen oder nachladen. Führen wir die Aktion vor dem Laufen aus, ist die Runde

für diesen Soldaten beendet. Alternativ dürfen wir auch sprinten, was die Reichweite erhöht, aber keine anschließende Aktion mehr zulässt. Taktisch also lautet die grundlegende Frage: Laufen wir überhaupt – und wenn ja, wie weit? Das Prinzip bleibt bei nahezu jedem Einsatz gleich: Die Aliens finden, die Aliens umlegen. Gelegentliche Terror-Einsätze, bei denen wir parallel so viele Zivilisten wie möglich retten müssen, oder spezielle Missionen des XCOM-Rates lockern diesen Trott allerdings auf.

Klingt simpel? Ist es auch – jedenfalls bis die Feinheiten des neu eingeführten Klassensystems ins Spiel kommen. Beim ersten Stufenaufstieg eines Soldaten (die nötigen Erfahrungspunkte gibt's in erster Linie fürs Alien-Umlegen) wird ihm automatisch eine von vier Klassen zugewiesen: Schwer, Unterstützung, Sturm oder Scharfschütze. Bei jedem weiteren Stufenaufstieg dürfen wir uns in der Regel für eine von zwei möglichen Spezialfähigkeiten entscheiden. So können wir beispielsweise unserem schweren Jungen beibringen, dass sein erster Schuss die Runde eben nicht beendet; er darf also zweimal schießen oder schießen und dann laufen. Ein erfahrener Sniper wiederum ist in der Lage, zweimal pro Runde zu snipern. So spannend die





Die Rundenschlachten

1 Die blaue Linie zeigt die **Laufreichweite** des ausgewählten Soldaten an. 2 Die gelbe Linie zeigt die **Sprintreichweite**; spurtet beendet den Zug automatisch. 3 Blaue Schildsymbole geben Aufschluss über **Deckungsmöglichkeiten**. 4 Die **Hitpoints** unserer Teammitglieder lassen sich durch bessere Rüstungen erhöhen. 5 Ein Symbol gibt Aufschluss über die **Klasse** des ausgewählten Soldaten. Wir bevorzugen aber knallbunte Rüstungen, um besser unterscheiden zu können. 6 Über die Aktionsleiste am unteren Bildschirmrand setzen wir **Spezialfähigkeiten** ein, laden nach oder wechseln in einen Wachmodus. 7 Die roten Alien-Schädel verraten uns, wie viele **Außerirdische** der Soldat im Schussfeld hat. 8 Bei der **Giftwolke** handelt es sich um die Spezialtacke der Dünnen Männer (Bild unten). Nix wie raus da! 9 **Gegner** sehen wir erst, wenn sie sich im Sichtfeld unserer Truppen befinden.

keitsgraden wirklich dazu zwingt, parallel noch ein zweites Einsatzteam zu leveln. Trotzdem: Die Komplexität, die **XCOM** durch das recht simple Zug-System einbüßt, holt es mit der taktischen Vielfalt des Klassensystems zumindest teilweise wieder rein.

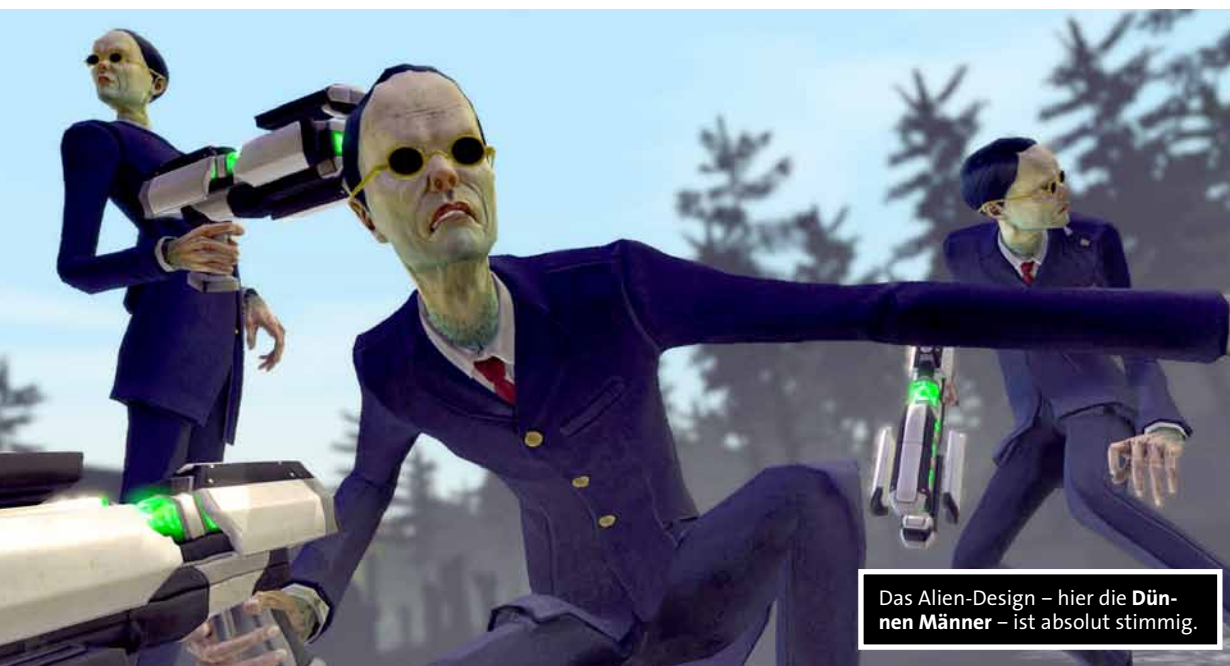
weil sich die eigentlich aggressive KI bei den fliegenden Aliens wie Schwebern und Cyberdisks bisweilen spürbare Aussetzer leistet. Die nämlich flattern uns mit Vorliebe genau vor die Flinte. Unsere Soldaten wiederum werden von der Wegfindung auch gerne mal zielsicher durch eine Giftwolke manövriert, obwohl der Bewegungsradius problemlos ausreichen würde, um das Ding zu vermeiden. Trotzdem entwickelt **XCOM** in Windeseile jenen »Nur noch diese eine Runde«-Charme, wie wir ihn etwa aus **Civilization** oder der **Heroes of Might and Magic**-Reihe kennen. Aus dieser einen Runde werden nämlich zwei, und dann drei, und dann wollen wir nur noch eben diesen letzten Einsatz fertig machen, aber dann kommt schon der nächste Einsatz, und außerdem haben wir gerade ein neues Lasergewehr

Weiterentwicklung der Soldaten auch ist, so vergleichsweise schnell haben wir dabei den maximalen Rang erreicht; zumal uns das Spiel erst auf den höheren Schwierig-

»Teilweise« deshalb, weil die Kämpfe dennoch nicht die tüftlerische Tiefe (Stichwort: Wie kratze ich auch noch die letzte Zeiteinheit heraus?) des Originals erreichen – und

erforscht, das müssen wir einfach noch kurz ausprobieren, und wenn wir schon mal dabei sind, dann könnten wir eigentlich auch den Ratsbericht abwarten ... und wieso zum Kuckuck ist es eigentlich schon drei Uhr morgens?

Das klingt wie der Stoff, aus dem Traumwertungen sind, aber leider schießt sich **XCOM** mit zwei ärgerlichen, weil vermeidbaren Schnitzern ins eigene Bein. Den ersten Treffer landet die Bedienung. Dass Spiele inzwischen



Das Alien-Design – hier die **Dünnen Männer** – ist absolut stimmig.



für PC und Konsole parallel entwickelt werden, ist ja durchaus verständlich. Aber gerade bei einem so komplexen Strategiespiel dürfen, ja müssen wir als PC-Spieler eine Optimierung für Maus, Tastatur und hohe Auflösungen erwarten; schließlich sind wir quasi permanent in irgendeinem Menü unterwegs. Die Menüführung von **XCOM** hingegen ist so offensichtlich für TV-Bildschirme und Gamepads konzipiert, dass sie auf dem PC in nervige Arbeit ausartet. Das fängt bei fummeligen Menüs an (in der Technikabteilung beispielsweise werden dank Schriftgröße vierhundertdreißig nur maximal neun Ausrüstungsgegenstände gleichzeitig angezeigt), geht mit fehlenden Scrolling-Funktionen weiter (die Beschreibungstexte der besagten Ausrüstungsgegenstände laufen automatisch weiter; und zwar langsamer als ein Gletscher) und mündet schließlich in mitunter unübersichtlichen Rundenkämpfen, weil sich die Kamera nicht frei drehen lässt, sondern lediglich vier festgelegte Blickwinkel anbietet – und die sind eben nicht immer optimal. Außerdem lässt sich das Spiel nahezu jeden Befehl doppelt bestätigen. Da passt es ins Bild, dass einige Texte gar nicht passen; nämlich ins jeweilige Menü, sodass das Spiel sie seitwärts scrollen muss.

Womit wir beim zweiten Schnitzer sind: Der deutschen Übersetzung, die mit »unglücklich« noch vergleichsweise wohlwollend umschrieben wäre. Wenn unser Scharfschütze sein Ziel verfehlt und das lauthals mit den Worten »Negativer Schaden!« kommentiert, dann grinsen wir unwillkürlich. Wenn jedoch im weiteren Spielverlauf wichtige Handlungselemente missverständlich oder schlicht falsch übersetzt werden, dann grinsen wir nicht mehr – sondern werten bei der Atmosphäre um einen Punkt ab. Zumal die eigentlich solide Story (rausfinden, wie diese Aliens überhaupt ticken und dann zum bereits erwähnten Gegenschlag ausholen) von den deutschen Sprechern teilweise mit dem Elan eines unlängst eingeschlafenen Fußes vorgetragen wird. Was bloß konsequent ist, weil die Dia-

loge gleichzeitig mit der sprachlichen Eleganz eines Vorschlaghammers ins Deutsche geprägt wurden.

Wer sich jetzt allerdings denkt, da pfeife ich doch drauf, so lange sich das Ergebnis trotzdem wie **XCOM** anfühlt, dem sei an dieser Stelle gesagt: Na klar, pfeifen Sie doch drauf! Firaxis gelingt nämlich genau das, woran BitCom-

poser bei **Jagged Alliance: Back in Action** gescheitert ist: Den Geist und die Seele des Originals zu bewahren und dabei trotzdem ein modernes, packendes und spielerisch absolut rundes Vergnügen zu inszenieren, für dessen Genuss man das Vorbild übrigens nicht gespielt haben muss. Kenner allerdings genießen einen nicht ganz unerheblichen Vorteil: Sie wissen schon, worauf sie sich da einlassen. Auf eine ebenso originelle wie einzigartige Kombination aus taktischen Rundengefechten und globaler Strategie. Und natürlich auf durchgetanzte Nächte bis zum Morgengrauen. **JG**



Zeitlos gut

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Vergessen wir mal einen Moment lang die konsoligen Menüs sowie die Rumpel-Übersetzung: So viel Spaß hatte ich mit einem Strategiespiel nicht mehr, seit ... ja, seit wann denn eigentlich? Heroes 3, glaube ich. Im Vergleich zum knüppelhaften und ultra-komplexen Original ist das Remake spielerisch zwar seichter geworden; aber es bewahrt dabei trotzdem jenen einzigartigen XCOM-Charme, jene unwirklich-bedrohliche Stimmung, jenes Gefühl von Verbundenheit mit meinen Soldaten und von Verlust und Wut, wenn mir im »Ironman«-Modus (bei dem mir bloß ein Speicherstand zur Verfügung steht) einer wegstirbt. Und so ganz nebenbei packt mich dieses Spiel auch noch am Hals und flüstert leise in mein Ohr: »Nur noch diese eine Runde, Kumpel, komm schon, du willst es doch auch«. Und ich will.

TERMIN 12.10.2012
PREIS 50 Euro
USK ab 16 Jahren

XCOM
Enemy Unknown

Publisher 2K Games
Entwickler Firaxis
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 8 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK RUNDENSTRATEGIE

»Wird auch beim zweiten und dritten Durchspielen nicht langweilig.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SPASS			
SZENARIO	realistisch		fiktiv
MASSSTAB	lokal		global
SPIELSTIL	Aufbau		Kampf
EINHEITEN	Individuen		Masse
HANDLUNG	einfach		komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (2) **SPIELTYPEN** Internet, LAN
DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden
WERTUNG Befriedigend
 »Kurzweilige Deathmatches – für ein langes Wochenende ganz nett.«

GRAFIK

- stimmiges Alien-Design
- ordentliche Animationen
- Basis wirkt lebendig
- Charaktermodelle grob
- altbackene Zwischensequenzen
- Schauplätze wiederholen sich häufig

SOUND

- wunderbar beunruhigende Musikuntermalung
- Anleihen beim Original-Soundtrack
- schmissiges Soldaten-Feedback
- einige deutsche Sprecher wirken unmotiviert

BALANCE

- umfangreiches Tutorial
- sanfte Lernkurve für Einsteiger
- optionaler Ironman-Modus mit nur einem Speicherstand
- vier Schwierigkeitsgrade
- Story-Missionen tendenziell eher einfach

ATMOSPHÄRE

- fängt Stimmung des Originals ein
- Bedrohung wirkt greifbar
- Soldaten wachsen ans Herz
- solide Story
- deutsche Übersetzung trübt die Stimmung
- Ende unspektakulär

BEDIENUNG

- einfaches Wechseln zwischen Soldaten
- sinnvolle Hotkeys in den Rundengefechten
- Konsolenmenüs
- umständliche Basis-Navigation
- kein freies Drehen der Kamera

UMFANG

- ordentliche Spielzeit pro Durchgang
- extrem hoher Wiederspielwert
- viel zu bauen, entdecken, forschen
- relativ wenige Story-Missionen

MISSIONSDSIGN

- handgemachte Karten
- unterschiedliche Missionstypen
- sehr coole Terror-Einsätze
- Aliens lassen sich gefangen nehmen
- Schema wiederholt sich oft

KI

- nutzt Deckung clever aus
- flankiert gerne
- setzt ihre Spezialfähigkeiten in der Regel sinnvoll ein
- fliegende Feinde neigen zu Totalaussetzern
- Wegfindung nicht immer optimal

EINHEITEN

- vier Klassen
- entwickeln sich spürbar weiter
- lassen sich nahezu komplett individualisieren
- ordentliche Gegner-Vielfalt
- Aufstieg geht einen Tick zu schnell

KAMPAGNE

- motiviert durchgängig
- erlaubt unterschiedliche Vorgehensweisen
- XCOM-Rat gut umgesetzt
- nur noch diese eine Runde ...
- Grundgerüst bleibt nahezu identisch

PROFIS
STANDARD C2 Duo E6600
A64 X2/6.000+, GeForce 9800 GTX
4 GB RAM 20 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Quad 6600
Phenom II X3-550, Radeon HD 5850
4 GB RAM 20 GB Festplatte

MINIMUM Core 2 Duo E4300
A64 X2/4.400+, GeForce 8600
2 GB RAM 20 GB Festplatte

85
Zeitlos gute Rundenstrategie.
SPIELSPASS
Preis/Leistung: Sehr gut
SPIELZEIT 50 Stunden

Der neue **Mönch** kämpft meist mit bloßen Händen. Wenn er eine Waffe trägt, wird sie nämlich ausgeblendet.



World of Warcraft Mists of Pandaria

Das vierte Addon bringt tonnenweise Neuerungen. Doch welche davon können überzeugen – und welche nicht?

Von David und Tobias Englmeier



Genre: **Online Rollenspiel-Addon** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard (Diablo 3, GS 09/12: 85 Punkte)**
Termin: **25. 9.2012** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7640

Auf DVD: Test-Video

Yin und Yang stehen in der chinesischen Philosophie vereinfacht gesagt für das Gleichgewicht aller Dinge. Nach acht Jahren **World of Warcraft** dürfte dies auch Blizzard nur allzu gut wissen. Schließlich versuchen die Entwickler seit gefühlten Ewigkeiten, die Klas-

⊕ Stärken

- + packender Herausforderungsmodus
- + stimmungsvolle Landschaften
- + lobenswerter Umfang
- + knallige Bosskämpfe

⊖ Schwächen

- anspruchloseres Talentsystem
- spielerisch und technisch angestaubt

dem vierten Addon **Mists of Pandaria** geht's auch noch in asiatisch angehauchte Gefilde.

Tatsächlich scheint Blizzard das Streben nach der ultimativen **WoW**-Balance nun ernsthafter anzugehen als jemals zuvor. Das Talentsystem haben die Entwickler umgekrempelt, der neue Herausforderungsmodus möchte selbst altgediente Veteranen vor spannende Aufgaben stellen, die Haustierkämpfe und die storylastigen Szenarios sollen **Mists of Pandaria** als Zwischendurch-Abenteuer attraktiver machen. Dazu kommen die obligatorischen Addon-Inhalte: ein Kontinent mit sieben Zonen, knuffige Pandaren als neues Spielervolk, die erhöhte Maximalstufe 90, neun Fünfer-Dungeons sowie drei Schlachtzüge. Im Test prüfen wir, ob die Neuerungen greifen oder ob Blizzard angesichts des Konkurrenzdrucks durch den Free2Play-Boom in blindem Aktionismus das zerstört, was **World of Warcraft** ausmacht.

Der neue Kontinent Pandaria besteht aus sieben großen und stimmungsvollen Gebieten, die wir zwischen den Stufen 85 auf 90 erkunden. Nachwuchs-Pandaren tummeln



Die Magieschul-Instanz **Scholomance** hat Blizzard neu aufgelegt.



sich von Stufe 1 bis 10 im Startgebiet auf dem Rücken einer Riesenschildkröte. Level-85-Veteranen hingegen müssen in einer Quest-Reihe den Weg in die neue Welt finden. Die Auftragskette erzählt von einer schicksalhaften Seeschlacht zwischen Allianz und Horde und der Entdeckung des neuen Kontinents. Dank Spielgrafik-Zwischenfilmchen stellt sich dabei schnell das typische **WoW**-Feeling ein. Leider braucht es auch nicht viel länger, bis sich die ebenfalls **WoW**-typischen Standard-Aufträge im Logbuch ansammeln, es gibt nach wie vor mehr »Töte zehn hiervon, sammle fünf davon«-Aufgaben, als selbst großen Fans lieb sein kann.

Immerhin wartet **Mists of Pandaria** auch immer mal wieder mit detailverliebten und originellen Aufgaben auf. Das Hochspielen auf Stufe 90 wirkt damit weniger wie eine Pflichtaufgabe, sondern bietet **WoW**-Fans eine Reise durch eine liebevoll gestaltete Online-Welt, die zwar nicht durch spielerische Revolutionen überzeugt, sich dafür aber nahtlos in das mittlerweile acht Jahre

alte MMO einfügt. Schade nur, dass der anfangs durchaus prägnante Krieg zwischen Horde und Allianz bis Stufe 90 immer weiter in den Hintergrund tritt. Zudem merkt man **WoW** seine acht Lebensjahre inzwischen deutlich an, an der nicht mehr taufischen (wenn auch dezent aufpolierten) Grafik ebenso wie am spielerischen Einerlei. Die Quest-Events von **Guild Wars 2** etwa fühlen sich deutlich frischer an als das Auftraggeber-Abklappern von **WoW**. Wobei Blizzard im Endgame auftrumpft, dazu gleich mehr.

In hohen Levels übertreiben es die Entwickler aber auch mit dem Phasing – und zwingen uns förmlich dazu, alleine zu leveln. Der Einstieg als Nachwuchs-Pandare entpuppt sich hingegen als überaus klassisch: Typische Jagd- und Sammel-Quests säumen den Weg des Bären-Azubis. Immerhin findet das Jagen und Sammeln vor einer durchaus gelungenen Asia-Kulisse statt, die durch die erweiterte Sprachausgabe der Auftraggeber noch stimmiger wirkt. Zum Abschluss hat unser Bärenkrieger die Wahl, ob er sich der Allianz

Die Suche nach der ultimativen Balance



PC Go 05/2012

Der **Gamers Dream** ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig

Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

- Intel Core i5-3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- ASRock Z77 Pro4-M
- NVIDIA GTX 660 @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 999,-
oder ab 32,30 €/mtl.¹⁾



HOCHWERTIGE INTERNE WASSERKÜHLUNG

0,4 Sone Idle
0,6 Sone Last

intel inside
CORE i7

PCWELT TEST
Tempo-Tipp
12/09

PCWELT TEST
Top 10 Platz 1
12/09

Gamers Dream Revision 4.4 GX4

- Intel Core i7-3930K @ 4000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung - Big Tower
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND HIGH PERFORMANCE

ab € 4.999,-
oder ab 161,30 €/mtl.¹⁾

Bestell-Hotline:

0851-21553690

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmaten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.



Altmodisch gut

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Mists of Pandaria ist ein sehr gutes Addon für ein Spiel, das seinen Zenit langsam, aber sicher überschritten hat. Sowohl spielerisch als auch technisch tritt World of Warcraft weitgehend auf der Stelle, während beispielsweise Guild Wars 2 mit seinen Quest-Events zeigt, dass man Online-Rollenspiele durchaus dynamischer und packender inszenieren kann. Gleiches gilt für The Old Republic mit seinen Entscheidungen. Oder Tera mit seinen Action-Kämpfen. Kurz gesagt: World of Warcraft merkt man seine acht Lebensjahre überdeutlich an.

Was aber nicht heißt, dass es plötzlich zu Schrott verkümmert, es ist eben ein Abenteuer der alten Online-Schule. Wer sich immer noch wohl fühlt in Azeroth – und das sind nicht gerade wenige Spieler – der fühlt sich auch in Pandaria wohl, zumal der Herausforderungs-Modus das Endgame endlich wieder aufwertet. Das neue Charaktersystem bleibt hingegen Geschmackssache – ich finde es langweilig, andere Spieler hingegen freuen sich, dass mit den Talentbäumen endlich auch die Illusion wegfällt, es gebe mehr als eine Handvoll sinnvoller Spezialisierungen. So oder so dürfte Blizzard mit Mists of Pandaria keine neuen Spieler anlocken – und auch keine alten zurückgewinnen, die sich nach Innovationen sehnen. Wer WoW immer noch mag, mag aber auch das Addon. Und wer WoW nicht (mehr) mag, muss es ja nicht spielen.

oder der Horde anschließen möchte. Diese folgenreiche Entscheidung präsentiert **Mists of Pandaria** allerdings als Optionsmenü anstatt als dramatische Quest-Reihe – eine vertane Chance. Unterm Strich sind die ersten Gehversuche als Panda atmosphärisch eindrucksvoll, spielerisch jedoch Standard-kost, der Auflockerung gut getan hätte.

Mal zu viel, mal zu wenig Phasing

Wie für die Pandaren gemacht ist die neue Klasse des Mönchs, bei der Blizzard aber keine großen Experimente wagt: Der Kung-Fu-Prügler entwickelt sich ganz klassisch zum Tank, Heiler oder Damage Dealer. Auch spie-



Das generalüberholte Charaktersystem: Mit Level 10 wählen wir eine von drei **Spezialisierungen** (links) und danach alle 15 Stufen eines von drei alternativen **Talenten** (rechts).



Die Hauptstadt von Pandaria liegt im Tal der Ewigen Blüten.



Im gelungenen **Herausforderungs-Modus** müssen wir die Instanz möglichst schnell absolvieren.

lerische Alleinstellungsmerkmale sucht man vergebens, das duale Ressourcensystem, die wählbaren Kampfstile, die Lederrüstung – all das kennen wir schon von Schurke oder Schattenpriester. Immerhin beherrscht der Mönch einige originelle Fertigkeiten – etwa einen Ausweich-Purzelbaum. Unterm Strich ist der Prügelpater zwar nichts revolutionär Neues, dafür aber auch ausgereifter als seinerzeit der undurchdachte Todesritter.

Zudem kommt natürlich auch beim Mönch das umgekrempelte Charaktersystem zum Tragen. Schon vor dem Addon-Start hat Blizzard die Talentbäume gefällt, stattdessen entscheiden wir uns mit Stufe 10 für einen von drei Spezialisierungspfaden. Alle zugehörigen Talente lernen wir im Folgenden vollautomatisch. Nun ja, fast alle: Nach jeweils 15 Stufen dürfen wir zusätzlich eine von drei alternativen Fähigkeiten wählen. Auch das Glyphenrad übersteht die Schlankheitskur nicht unverändert. Anstelle

von neun Glyphen gibt es nur noch die Kategorien »erheblich« und »gering«. Die meisten essentiellen Effekte früherer Primärglyphen finden sich nun bei den Fähigkeiten selbst wieder. Glyphen, die für den Schadensoutput eines Helden ausschlaggebend sind, fallen damit fast gänzlich weg.

All das macht die Ausrichtung des Charakters schnell und unkompliziert; die Gefahr, sich zu »verskillen«, sinkt quasi auf Null. Endlich erklärt **World of Warcraft** klar, welche Wege der Individualisierung sich ergeben, ohne dass ellenlange Talentbäume suggerieren, es gebe fast unbegrenzte Möglichkeiten, obwohl nur zwei bis drei Pfade wirklich Sinn ergaben. Noch dazu können wir Respec-Bücher kaufen, um unsere Fähigkeiten unterwegs anzupassen, etwa an den nächsten Bosskampf. Das macht **World of Warcraft** flexibler und taktischer. Andererseits erweist sich das Hochspielen eines neugeborenen Helden als weniger spannend – schließlich dürfen wir nur noch selten interessante Entscheidungen treffen.

Die neuen Haustierkämpfe wiederum dienen vor allem dazu, Wartezeiten zu überbrücken. Dabei kämpfen wir rundenbasiert mit drei Pets gegen ein anderes Team – wer an **Pokémon** denkt, liegt garantiert nicht falsch. Sogar streunende Wildtiere dürfen wir herausfordern und unserer Sammlung hinzufügen. Apropos: Mit **Mists of Pandaria** teilen sich alle Charaktere eines Accounts die Reit- und Haustiersammlung – mit wenigen Ausnahmen. Ob ein Charakter der Allianz oder der Horde angehört, spielt dabei

Eine originelle Quest: Vom Rücken eines Drachens (siehe Lupe) bombardieren wir ein riesiges **Energiewesen**.

TERMIN 25.9.2012 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

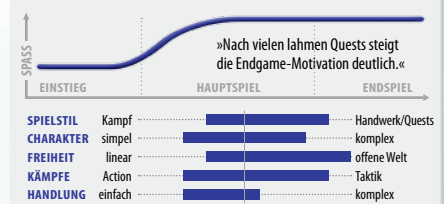
World of Warcraft Mists of Pandaria

Online Rollenspiel

Publisher Activision Blizzard
Entwickler Blizzard
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 2 Seiten Kurzanleitung
Kopierschutz Anmeldung



GENRE-CHECK ONLINE-ROLLENSPIEL



GRAFIK

- liebevoller und detaillierter Grafikstil
- verbesserte Licht- und Schatteneffekte
- detaillierte Texturen
- generelle Polygonarmut

7/10

SOUND

- wunderschöner Asia-Soundtrack
- professionelle Sprachausgabe mit prominenten Sprechern
- wichtige Zaubereffekte
- nur ein Bruchteil der Texte vertont

9/10

BALANCE

- Klassenbalance wirkt ausgeglichener
- Mönchsklasse schon sehr ausgereift
- brutal schwerer Herausforderungsmodus
- normale und heroische Dungeons teils wenig fordernd

8/10

ATMOSPHÄRE

- Pandaria fügt sich nahtlos ins Universum ein
- herrliche Fernost-Kulisse
- Flugverbot bis Stufe 90 verstärkt Eindruck vom neuen Kontinent
- Allianz-Horde-Konflikt flaut später ab

9/10

BEDIENUNG

- neues, übersichtliches Beutesystem
- Vielzahl an Komfortfunktionen
- kontinuierliche Information über Spielfortschritt
- Aktionsleisten lassen sich nur über Addons anpassen

9/10

UMFANG

- acht neue Gebiete
- neun Instanzen
- tonnenweise Neuerungen
- neue Möglichkeiten für Gelegenheitsspieler und Profis
- Schlachtzüge werden erst schrittweise freigeschaltet

10/10

QUESTS / HANDLUNG

- gelungener Herausforderungsmodus
- unterhaltsame Szenarios
- spannende Mini-Geschichten
- Handlung teilweise undurchsichtig
- viele einfallslose Kill- und Sammel-Quests

8/10

KAMPFSYSTEM

- äußerst ausgereifter Gruppenkampf
- teilweise Bossgefechte mit netten Einlagen ...
- ... jedoch wiederholen sich die Kampfmechaniken häufig

8/10

CHARAKTERSYSTEM

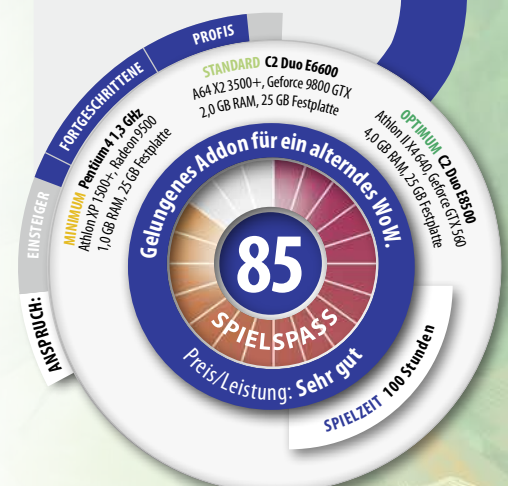
- Mönch fügt sich gut ein
- allgemein mehr Fokus auf Taktik
- Talentsystem mit mehr Flexibilität ...
- ... aber weniger Anspruch
- manche Glyphen und Talente bieten kaum Vorteile

8/10

ITEMS

- epische Items schwerer zu bekommen
- Herunterregeln von Items sorgt für Fairness im Herausforderungsmodus
- über 8.000 neue Gegenstände
- teilweise alte Designs recycelt

9/10



keine Rolle. Noch ein Gimmick: Im Gebiet »Tal der vier Winde« können wir sogar unseren eigenen Bauernhof betreiben – **Farmville** lässt grüßen. Genau wie die Haustier-Scharmützel ist das ganz amüsant, taugt aber kaum als Langzeitbeschäftigung.

Gleiches gilt für die Fünfer-Instanzen. Wer hier Langzeit-Motivation sucht, sucht vergebend, denn die Dungeons sind viel zu leicht. Noch dazu bieten die Bosskämpfe zwar wie üblich eine knallige Inszenierung, aber eben keine Neuheiten: dort einem Bodeneffekt ausweichen, hier eine Add-Gruppe beseitigen. Was natürlich trotzdem nicht weniger Spaß macht als früher, aber eben auch nicht mehr – auf normal und heroisch. Dafür gibt's nun den neuen Instanz-Modus »Herausforderung«, der das Endgame spürbar bereichert. Darin müssen wir die neuen Dungeons möglichst schnell absolvieren, um hochwertige Medaillen und Belohnungen abzustauben. Das stellt selbst gut ausgerüstete Profigruppen vor knackige Herausforderungen – zumal die Ausrüstung automatisch auf Stufe 463 herabgestuft wird, damit das Rennen um die Goldmedaille für Veteranen spannend bleibt – klasse!

»Tempel von Katmogu« und »Silberbruchmine«. Beide bieten neue Spielprinzipien: Im Bergwerk erobern wir Erzloren und dirigieren sie durch geschicktes Weichenstellen zu einem Abladeplatz. Im Tempel dreht sich alles um vier Kugeln, die Siegpunkte auf Teamkonto schaufeln, wenn wir sie herumtragen – das erinnert an den Huttenball aus **The Old Republic**. In der neuen Arena »Tol'vir-Versuchsgründe« wiederum dürfen sich Spielteams wie gewohnt gepflegt eins auf die Nuss geben. Der Kampfplatz hat allerdings bis auf drei Säulen, die als Sichtschutz dienen, nichts Neues zu bieten. Das ist jedoch nicht schlimm, denn letztlich kommt es auf die Klassenbalance an, und hier hat Blizzard mit dem neuen Talentsystem einen guten Grundstein gelegt. Das Yin-Yang-Logo wäre langsam eine Überlegung wert. David und Tobias Englmeier / GR



Kein Mist

David Englmeier
 Freier Redakteur
 redaktion@gamstar.de

Ist es nun Mist oder nicht? Als WoW-Veteran lautet meine klare Antwort: Nein. Mists of Pandaria ist das Addon, das einerseits zu erwarten, andererseits zu erhoffen war. Blizzard hat stimmige Inhalte hinzugefügt und aus den Fehlern von Cataclysm gelernt. Denn im Gegensatz zum letzten Addon hat der Endgame-Content ab Stufe 90 wesentlich mehr zu bieten – und zwar erstmals für Gelegenheits- und Hardcore-Spieler gleichermaßen. Vor allem durch den hervorragenden Herausforderungs-Modus hat Blizzard endlich wieder die Langzeit-Motivation gestärkt – und das sogar für Dungeon-Profis. Der Schwierigkeitsgrad ist (zum Glück!) dermaßen hoch, dass man für eine Goldmedaille schon sehr tief in die Taktik-Trickkiste greifen muss. So muss das sein!

Das neue Talentsystem entpuppt sich ebenfalls als gute Neuerung, die klar den Fokus auf spielerisches Können und nicht auf das richtige Verteilen von Talentpunkten legt. Hat Blizzard also alles richtig gemacht? Ist Mists of Pandaria die perfekte Erweiterung? Nun ja, fast. Denn echte Überraschungen bleiben leider aus. Ob sich im Laufe des Addons eine Durststrecke à la Cataclysm einstellen wird, bleibt abzuwarten. Vielleicht nehmen sich die Entwickler ja endlich jenes alte chinesische (oder auch pandarische?) Sprichwort zu Herzen: »Bohre den Brunnen, ehe du Durst hast.«

Mehr Flexibilität, weniger Entscheidungen

Viel zu leicht, dafür aber unterhaltsam sind die Szenarios, je vierstufige Mini-Instanzen, die mit ein paar originellen Quest-Ideen und Story-Zweigen aufwarten. Das freut Gelegenheitsspieler, unterfordert aber Profis, weil kein echtes Gruppenspiel notwendig ist. Gefordert werden die Veteranen dafür in den neuen Raids, von denen aber erst einer online ist: das Mogu'Shan-Gewölbe, das sich als deutlich schwerer herausstellt als die »normalen« Instanzen und mit sechs knackigen Bossen auftrumpft. Beispielsweise verwandelt gleich mal der erste Boss, die »Steinwache«, den kompletten Raid in Jadeskulpturen. Somit lässt sich wenig kritisieren, auch das Gewölbe liegt auf dem von Blizzard gewohnten hohen Niveau. Lediglich Freunden besonders langer Schlachtzüge könnte das Fehlen ausgiebiger Trash-Mob-Abschnitte und die insgesamt etwas niedrige Anzahl von Bossen negativ auffallen.

Auch neue PvP-Inhalte hat Blizzard hinzugefügt, allen voran die beiden Schlachtfelder



Dishonored

Die Maske des Zorns

Kleine Ernüchterung auf hohem Niveau: Dishonored entpuppt sich zwar als gelungenes Schleich-Abenteuer in der Tradition von Thief und Deus Ex, überrascht aber auch mit Story-Schwächen und KI-Aussetzern. Von Jochen Gebauer

Genre: Actionspiel Publisher: Bethesda Entwickler: Arkane Studios (Dark Messiah of Might & Magic, GS 12/06: 90 Punkte)
Termin: 12.10.2012 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 50 Euro

GameStar.de/Quicklink/7914

Auf DVD: Test-Video

Ein ebenso unverbrauchtes wie originelles Szenario, völlige spielerische Freiheit, unterschiedliche Lösungswege und unheimlich coole Spezialfähigkeiten, die zum Experimentieren förmlich einladen – was soll bei **Dishonored** eigentlich schiefgehen? Die Antwort: nicht viel ... aber ein bisschen was schon. So großartig sich das neue Spiel der Arkane Studios (**Dark Messiah of Might & Magic**) auch spielt, so spürbar stolpert es über seine unausgereifte KI und seinen viel zu niedrigen Schwierigkeitsgrad. Und ja, auch über seine einfallslose Story und seine flachen Figuren.

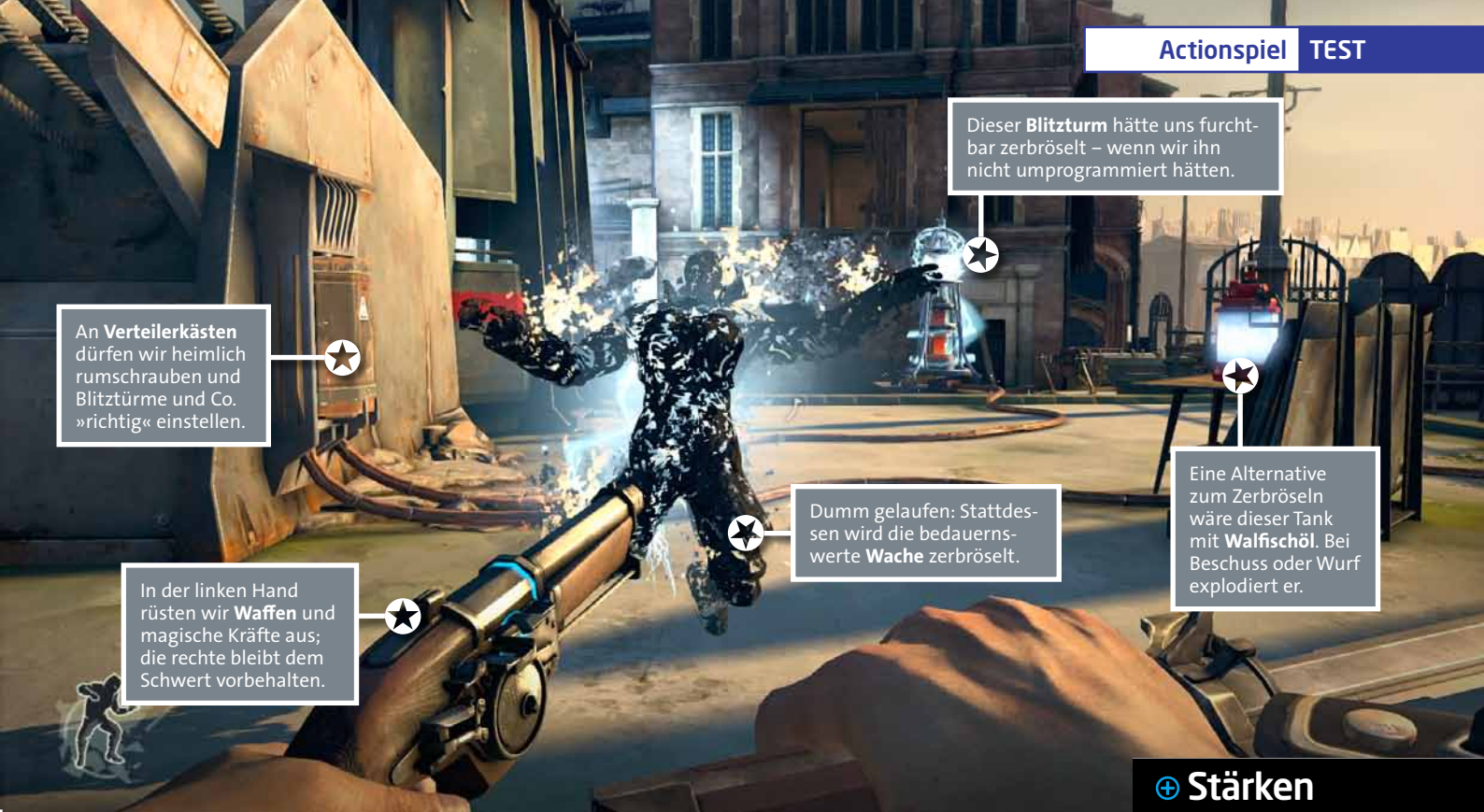
Und wo ist jetzt das Fest?

Dabei fängt alles so vielversprechend an: Kaum sind wir als Corvo Attano ins industriell-steampunkige Dunwall zurückgekehrt, wird die Kaiserin ermordet und ihre kleine Tochter Emily entführt – für uns aus zweierlei Gründen eine ausgewachsene Katastrophe. Erstens wäre es nämlich unser Job gewesen, dieses Attentat zu verhindern; wir sind (beziehungsweise waren) schließlich der Bodyguard der soeben verblichenen Monarchin. Zweitens geben wir einen toten Sündenbock für den Mord ab und kriegen ihn auch prompt in die Schuhe geschoben. »Das wird ein Fest«, denken wir, als uns Meisterspion Hiram Burrows verhaften und in den impe-

rialen Kerker werfen lässt. »Das wird so was von ein Fest«, denken wir, als wir aus dem Kerker ausbrechen und uns einer Gruppe von Loyalisten anschließen. »Das muss einfach ein Fest werden«, denken wir, als wir uns auf den Weg machen, um dem ersten Verschwörer mal zu zeigen, wie ein Profi-Attentäter an die Sache herangeht.

Steam-Pflicht

Dishonored muss über die Onlineplattform Steam aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Anschließend lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.



An **Verteilerkästen** dürfen wir heimlich rumschrauben und Blitztürme und Co. »richtig« einstellen.

In der linken Hand rüsten wir **Waffen** und magische Kräfte aus; die rechte bleibt dem Schwert vorbehalten.

Dumm gelaufen: Stattdessen wird die bedauernswerte **Wache** zerbröseln.

Dieser **Blitzturm** hätte uns furchtbar zerbröseln – wenn wir ihn nicht umprogrammiert hätten.

Eine Alternative zum Zerbröseln wäre dieser Tank mit **Walfischöl**. Bei Beschuss oder Wurf explodiert er.

Rund zwei Stunden später fragen wir uns zum ersten Mal: »Und wo ist jetzt das Fest?« Bis auf einen einzigen »Twist« nämlich (der noch dazu komplett vorhersehbar ist) gibt sich **Dishonored** wenig Mühe, dem neun Missionen und 12 bis 15 Stunden langen Rache-Plot erzählerische Tiefe zu verleihen – insbesondere anfangs. »Geh hin und töte den da«, sagt uns das Spiel, und wir gehen hin und töten den da. Warum? Weil er böse ist. Warum er böse ist? Weil halt! Haben wir den da schließlich umgebracht und sind in die Loyalisten-Basis zurückgekehrt, dann freut sich das Spiel in etwa so: »Super, dass du den da getötet hast, das kannst nur du, Corvo, jetzt geh hin und töte die da.« Klar, **Call of Duty** & Co. erzählen auch nicht besser, teils sogar wesentlich schlechter. Man muss **Dishonored** schon alleine dankbar dafür sein, dass es Corvos Rachezug in eine glaubhafte Kulisse einbettet: die Suche nach der entführten Emily. Tatsächlich überraschende Wen-

Mit dem Herz in der Hand

dungen, intelligente Dialoge und Figuren mit einer gewissen Komplexität und Tiefe – das wiederum fehlt **Dishonored**. Eine für die Geschichte und Corvos Beweggründe nicht ganz unwichtige Info beispielsweise versteckt sich schnöderweise auf einem herumliegenden Zettel. Was genau wir meinen, können wir wegen der Spoilergefahr nicht verraten, die Entwickler allerdings hätten solche Handlungsstränge wesentlich besser erzählen können, ach, müssen!

Was **Dishonored** dafür nicht fehlt, sind Entscheidungen. Nämlich jene, ob wir unsere Opfer tatsächlich meucheln oder anderweitig ausschalten. Wie genau Letzteres geht, müssen wir erst in simplen Nebenquests (hier ein Gespräch, da ein Diebstahl) herausfinden: Einem Ordenshüter lässt sich ein Ketzer ins Antlitz brennen, einen unkooperativen Forscher können wir mit Alkohol bestechen, statt ihn der Rattenfolter auszusetzen. Ob wir nun als braver Schleich-Cor-

vo oder latent psychotischer Metzel-Corvo unterwegs sind, macht dabei tatsächlich einen Unterschied, weil sich **Dishonored** bestimmte Taten merkt und uns immer dann mit liebevollen (und mitunter auch berührenden) Details, Dialogen und Story-Nebenwegen überrascht, wenn wir gerade gar nicht mehr damit rechnen. Umso bedauerlicher ist es, dass das Finale nicht mit einem Knall endet – sondern wie die übrige Story eher müde dahinplätschert und uns nach einem unspektakulären »Bosskampf« mit ein paar öden Standbildchen und ein bisschen Blabla abspießt. Zwar gibt es je nach Spielweise unterschiedliche Endsequenzen, bloß sind die nach zwei Minuten vorbei und lassen uns mit dem dumpfen Gefühl zurück, dass hier wesentlich mehr drin gewesen wäre.

+ Stärken

- + coole Spezialfähigkeiten
- + tolles Art-Design
- + unterschiedliche Lösungswege
- + faszinierende Spielwelt

- Schwächen

- 08/15-Geschichte
- eklatante KI-Aussetzer
- unbefriedigendes Ende

Am Ende einer Mission stehen uns in der Regel mehrere **Lösungswege** offen.

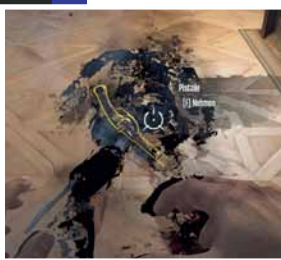


Aber die Welt! Die ist doch bestimmt toll? Ja! Und nein. Zwar ist das Art-Design von Viktor Antonov (**Half Life 2**) ebenso über jeden Zweifel erhaben wie die teils großartige Lichtstimmung, und das »Industrielle Revolution trifft Steampunk«-Setting strotzt vor originellen Einfällen – bloß setzen die Entwickler nicht alle davon konsequent um. Ein Beispiel: Relativ früh im Spiel unterweist uns der mysteriöse »Outsider« in der Kunst der Magie; und gibt uns ein ebenso mysteriöses

Die coolsten Fähigkeiten



Dank **Nachtsicht** können wir Feinde nicht nur durch Wände hindurch beobachten, sondern wissen auch, in welche Richtung sie gerade schauen. Ideal für Leisetreter-Corvos.



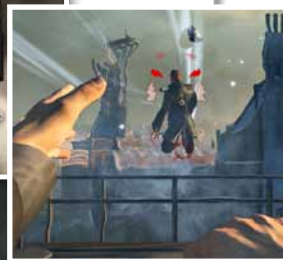
Weg ist er: Mit dem **Schattenangriff** lösen sich getötete Gegner umgehend in Asche auf und wir müssen ihre Leichen nicht mehr mühsam verstecken. Ebenfalls eine latent übermächtige Fähigkeit.



Das **Teleportieren** entwickelt sich schnell zur übermächtigen Allzweckwaffe. Wachen lassen sich damit sehr einfach ausschalten, indem wir uns einfach hinter sie teleportieren.



So eine Gemeinheit: Haben wir dem armen Kerl doch glatt einen **Ratenschwarm** auf den Hals gehetzt. Okay, sonderlich effektiv ist das nicht – aber Spaß machen tut's.



Diese Wache erleidet gerade einen akuten Anfall von **Windstoß**. Auch das ist spielerisch nicht immer effektiv, weil mit sehr hohen Manakosten verbunden, aber verflüxt, es macht einfach zu viel Spaß!

Herz, das uns auf Tastendruck Geheimnisse über die Welt und ihre Bewohner verrät. Wie spannend, denken wir in der Erwartung, dass Herz und Outsider bestimmt noch eine tragende Rolle spielen, dass wir mehr über sie erfahren, zwei Geheimnisse, die bloß darauf warten, gelüftet zu werden. Indes: Es gibt nichts zu lüften. Outsider und Herz bleiben reine Gimmicks, tolle Einfälle, die nie zu Ende gedacht werden, zwei verpasste Chancen. Im Vergleich zu **Bioshock** etwa, wo Rapture aus jedem zerstörten

Winkel und jeder überfluteten Kammer Atmosphäre blutet, bleibt Dunwall seltsam unausgeschöpft. Ein Unterbau aus kleinen und großen Geheimnissen, persönlichen Geschichten und Schicksalen hätte dem Universum die Tiefe gegeben, die es verdient. So durchstreifen wir lediglich stimmungsvolle Kulissen, hinter die zu blicken sich selten lohnt.

Das klingt nach einem Verriss – ist es aber nicht, weil **Dishonored** bei allen erzählerischen Schwächen und verschenkten Chancen trotzdem Spaß macht; und meist sogar verdammt viel davon. Es lässt uns nämlich völlig freie Hand bei der Wahl der Meuchel-Methoden – und bei der Frage, ob wir überhaupt meucheln wollen. Theoretisch jedenfalls können wir das Spiel problemlos beenden, ohne einen einzigen Geg-

ner zu eliminieren; praktisch hingegen macht gerade das kreative Eliminieren jede Menge Laune und lädt förmlich zum Experimentieren ein. Die Wache da vorne steht uns im Weg? Okay, jetzt könnten wir sie aus dem Hinterhalt niederstechen oder per Schwitzkasten-Attacke schlafen legen – die simpelste Variante. Wir könnten aber auch in den Körper einer Ratte schlüpfen und über ein nahegelegenes Abwasserrohr einfach an ihr vorbeikrümeln. Oder wir schlüpfen gleich in den Körper der Wache, manö-

vrieren sie in eine dunkle Ecke und schlüpfen – schwupps! – wieder hinaus,

um dem bemitleidenswerten Tölpel eine überzubraten, bevor er überhaupt kapiert, was da gerade eigentlich passiert ist. Oder wir feuern ihn mit einem Windstoß übers

Schleich-Corvo oder Metzel-Corvo?

Danke!

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Berechtigte Kritik hin oder her, bei mir löst Dishonored vor allem eines aus: Dankbarkeit. Ich bin dankbar, dass Bethesda Mut zur neuen Marke beweist. Dankbar, dass es noch andere Actionspiel-Szenarios gibt als Terror-krawall und Alien-Gedöns. Dankbar, dass Dishonored mich als Spieler ernst nimmt, mir Intelligenz zugesteht und mich eigene Wege suchen lässt, statt mich durch eine Call-of-Dutyeske Schießbude zu schleusen. Endlich beweist mal wieder ein großer Publisher, dass er Kreativität zu schätzen und zu fördern weiß – man hätte schon denken können, sie sei inzwischen Indie-Entwicklern vorbehalten. Auch wenn Dishonored nicht zu Ende gedacht ist und an schmerzhaft vielen Stellen zeigt, dass in diesem großartigen Universum so viel mehr möglich gewesen wäre – ich mag's. Vor allem als Schleichspiel, in dem ich sogar Bluthunde mit Betäubungspfeilen schlafen lege, um ja wirklich nichts und niemanden zu töten. Wer diese Faszination nachvollziehen kann, wird Dishonored ebenso dankbar sein wie ich.



Klassische **Situation**: Bloß schlafen legen oder gleich umbringen?

EXTEND YOUR DOMINATION.



THE NEW ROCCAT™ KONE XTD MAX CUSTOMIZATION GAMING MOUSE

Ausgerüstet mit einem 8200 DPI Pro-Aim R3 Lasersensor, einem 32-bit Turbo Core V2 72 MHz ARM MCU Prozessor und der weltweit modernsten Tracking & Distance Control Unit – im legendären ROCCAT Kone[+] Design – liefert die Kone XTD die Geschwindigkeit und Präzision für die vollkommene Kontrolle im Spiel. Dank ROCCAT Easy-Shift[+]™

Technologie, einem einstellbaren Multi-Color 4-LED Lichtsystem mit vielen Effekten für ein Plus an Atmosphäre und der weltweit fortschrittlichsten Software lässt sich die Kone XTD perfekt an die eigenen Vorlieben anpassen. Das ROCCAT Titan Wheel setzt einen neuen Standard im Scrollen. Kurz gesagt: Die XTD ist die beste Kone, die jemals gebaut wurde.



DOMINATE NOW
WWW.ROCCAT.ORG/KONE-XTD



nächstbeste Treppengeländer. Oder jagen ihm einen ganzen Rattenschwarm auf den Hals. Oder legen ihn mit einem gezielten Armbrustschuss schlafen. Oder oder oder. Natürlich könnten wir uns auch mit dem Schwert in der linken und der Pistole in der rechten Hand durch die Levels schnetzeln. Das macht durchaus Spaß, wird dem Spiel aber nicht gerecht, weil Munition knapp und **Dishonored** nun mal auf Heimlichkeit und Experimentieren ausgelegt ist.

Herzstück dabei ist das ebenso intuitiv-unkomplizierte wie motivierende Magiesystem. Insgesamt stehen uns sechs aktive Fähigkeiten in je zwei Ausbaustufen zur Verfügung – außerdem gibt's noch vier passive Fähigkeiten, die in ebenfalls zwei Ausbaustufen unsere Gesundheit erhöhen, die Geschwindigkeit steigern oder – ganz fies – getötete Gegner umgehend zu Asche verwandeln. Um eine Fähigkeit zu erlernen (oder sie auszubauen) benötigen wir Runen; davon gibt's in jedem Level eine festgelegte Anzahl, die wir mit dem bereits erwähnten

Tricksen wie weiland Garrett

Herz aufspüren. Rüsten wir das nämlich aus, zeigt es uns automatisch an, wo genau die nächste Rune oder das nächste Knochenartefakt versteckt ist. Was für ein Knochenartefakt? Gut, dass Sie fragen: Diese kleinen Dinger sind nützlich, weil sie uns passive Boni spendieren, also beispielsweise unsere maximale Gesundheit erhöhen oder den erlittenen Fallschaden reduzieren. Die Suche nach den Anhängseln und Runen entpuppt sich als durchaus motivierend – leidet aber ein bisschen darunter, dass uns das Herz quasi die Arbeit abnimmt, wir also nicht das befriedigende Gefühl genießen, diese wichtigen Gegenstände tatsächlich selbst entdeckt zu haben.

Zum Drang, die Schauplätze trotzdem komplett zu erkunden, gesellt sich derjenige, das auch komplett heimlich zu machen. Wer gerne schleicht, sieht sich rasch versucht, den Level als »Geist« zu absolvieren, also ohne jemals entdeckt zu werden. Dann läuft **Dishonored** zu wahrer Stärke auf: Wir grü-

beln über den besten Weg, an dieser Wache oder jenem Geschützturm vorbeizukommen, lugen um Ecken herum und durch Schlüssellocher hindurch, schleichen und tricksen wie weiland Garrett zu seinen besten **Dark Project**-Zeiten. Und freuen uns, wenn wir den clever gebauten Levels mal wieder einen der vielen alternativen Wege zum Ziel entrissen haben – so muss das sein.

Das wäre auch genauso herausfordernd wie in **Dark Project**, wenn **Dishonored** nicht einen Tick zu einfach und einige Fähigkeiten nicht einen Tick zu übermächtig wären. Das »Teleportieren« beispielsweise entwickelt sich rasend schnell zur unschlagbaren Allzweckwaffe. Mit dieser Fähigkeit können wir uns nämlich in Sekundenbruchteilen an einen nahegelegenen Ort beamen – zum Beispiel genau hinter eine Wache, die wir anschließend unbemerkt aus dem Verkehr ziehen. Kombinieren wir das Beamen nun mit dem »Tote Gegner werden zu Asche«-



Wie ich will



Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Der Kollege Gebauer hat leider Recht: **Dishonored** hat seine Schwächen. Die Handlung bleibt völlig uninteressant, die Spielwelt zieht mich nicht in ihren Bann, die recht dummliche KI macht das Spiel ziemlich einfach. Aber was soll's? Ich spiele **Dishonored** grade schon zum zweiten Mal durch, weil es mir genau das liefert, was ich erwartet habe: Ein Spiel, in dem ich zu jeder Zeit genauso vorgehen darf, wie ich das will. Mir stehen unzählige Wege zur Verfügung, unzählige Mittel, mein Ziel zu erreichen. Es ist etwas schade, dass sich die Talente im Vergleich zum Quasi-Vorgänger **Dark Messiah of Might and Magic** so beliebig anfühlen, denn so richtig spezialisieren kann man sich nicht. Dafür kann ich die Talente auf unterschiedliche Arten und Weisen einsetzen. Kurz gesagt: **Dishonored** lässt mir die Wahl, zu jeder Zeit. Und dafür liebe ich es.



Eine hochspannende Zeitreise durch die Geschichte der Menschheit: Im Strategie-Browserspiel Forge of Empires führen Sie Ihre Stadt und Truppen durch die Epochen – von der Bronzezeit übers Mittelalter bis in die brandneue Kolonialzeit.

Verschlammte Wege und ein paar armselige Hütten, in der Mitte ein zusammengezwimmertes „Rathaus“, so spartanisch beginnt Ihr Abenteuer im Free-to-Play-Titel Forge of Empires. Was aus dem kleinen Dorf wird, liegt ganz in Ihrer Hand: Wollen Sie eine mächtige Armee zusammenstellen, Nachbarn überfallen und plündern? Setzen Sie auf Fortschritt durch Technik und erforschen die neuesten Technologien, um die besten Wohnhäuser, Produktionsstätten und Kampfeinheiten bauen zu können? Errichten Sie eine florierende Wirtschaftsmetropole, um Nachbarreiche „freundlich“ zu übernehmen? Oder kombinieren Sie die verschiedenen Strategien zu Ihrem ganz persönlichen Spielstil?

Die Stadt: bauen und erweitern

Zentrum Ihres neuen Reiches ist Ihre Stadt. Hier errichten Sie Wohnhäuser, um die Siedlung mit Leben zu füllen. Schließlich brauchen Sie ja Arbeiter für Ihre Produktionsstätten, wie Weingüter, Marmorsteinmetze oder Schneidereien. Gleichzeitig müssen Sie sich um die gute Laune Ihrer Untertanen kümmern, indem Sie Bäume pflanzen oder Kulturstätten errichten. So wächst Ihre Stadt immer weiter und fordert ein geschicktes Anlegen von Wegenetzen.

Die Forschung: Fortschritt durch Technik

Parallel zur Stadtentwicklung treiben Sie auch die Forschung voran. Über 130 Verbesserungen lassen sich entwickeln. Zum Beispiel errichten Sie statt simpler Pfahlbauten fortan immer massivere, schönere Wohnhäuser – bis hin zu stolzen Arkadenhäusern der Kolonialzeit. Sie lernen, Ressourcen weiterzuverarbeiten und so immer wertvollere Waren herzustellen. Ihr Militär profitiert ebenfalls von der Forschung; wo anfangs noch Speerkämpfer gegeneinander antreten, prallen später Langbogenschützen, Ritter, Wurfmaschinen und schließlich die ersten Musketenschützen und Feldkanonen aufeinander.

Die Kämpfe: rundenweise zum Sieg

Um Ihr Reich zu vergrößern und so den Ressourcennachschub aufzubauen, erobern Sie zu computergesteuerte Provinzen. PvP-Kämpfe gegen Freunde oder Feinde bringen Ihnen hingegen Medaillen ein, mit denen Sie wiederum Ihre Stadt erweitern können. Aber egal, wofür Sie sich entscheiden: Gefechte gegen andere Spieler oder NPC-Gegner führen Sie immer rundenbasiert. Auf klassischen Hexfeldkarten ziehen beide Seiten Ihre Einheiten, jeder Trupp darf einmal angreifen. Dabei sollten Sie unbedingt die Vor- und Nachteile Ihrer Truppentypen kennen: Wurfmaschinen dezimieren die Gegnerstärke zwar aus sicherer Distanz, sind aber langsam und so ein gefundenes Fressen für schnelle Nahkämpfer, während Reiter im Wald schlechte Karten gegen verteidigende Infanterie haben. Nur wer seine Truppen geschickt platziert, verteidigen und angreifen lässt, trägt am Ende der Schlacht den Sieg davon!

Features

- ♦ Echtzeit-Strategiespiel
- ♦ rundenbasierte Kämpfe
- ♦ verschiedene Zeitepochen
- ♦ Stadt ausbauen und Truppen rekrutieren
- ♦ erkunden und erforschen
- ♦ ausgewachsener Einzelspieler-Feldzug
- ♦ mit Freunden und Feinden kämpfen
- ♦ jetzt auch mit Kolonialzeit

Fazit Forge of Empires setzt nicht auf hektische, Millisekunden-genaue Angriffsplanung oder „Dauerfarmen“ bei Einsteigern. Stattdessen sind Stadtausbau, Forschen und Kämpfe langfristig angelegt, gleich wichtig und gut aufeinander abgestimmt. Das erlaubt zum einen vielfältige Strategien, zum anderen müssen Sie nicht permanent online sein und Ihre Stadt „sitzen“.

**Jetzt
auch mit
Kolonialzeit**



Der nette **Admiral Havelock** kommandiert die verbliebenen Loyalisten.

Skill, dann fühlt sich das Ergebnis nach dem ersten »Ui, wie cool ist das denn bitte?!«-Moment beinahe wie Cheaten an, weil wir uns auf diese Weise durch ganze Level und Gegnerhorden blinzeln können, ohne jemals entdeckt zu werden. Wir raten daher, auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade einzusteigen.

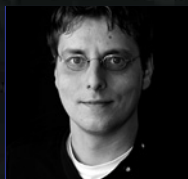
Dann ist der Teleport zwar ebenfalls übermächtig, allerdings verträgt Corvo deutlich weniger, und die aufmerksameren Wachen entdecken ihn spürbar schneller.

Die mangelnde Herausforderung fußt auch darauf, dass die eigentlich aggressive KI gerne mal einen Urlaub in Absurdistan bucht. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad reagieren die computergesteuerten Gegner oft nur dann, wenn sie uns auch sehen können. Schießen wir von einem sonnigen Plätzchen auf sie, dann schießen sie also zurück, werfen Granaten und so weiter. Schießen wir wiederum von einem schattigen Plätzchen auf sie, und liegt dieses Plätzchen womöglich noch auf einer erhöhten Position, dann sind die armen Kerle gerne mal überfordert und stehen wie begossene Pudel in der Landschaft rum, anstatt in Deckung zu gehen oder mal zu schauen, wer da gerade ihre Kameraden umlegt.

Vergesslich ist die Bande übrigens auch, wie wir an den »Lichtwänden« feststellen. Dabei handelt es sich um Barrieren, die uns in handliche atomare Bauteile zerlegen, wenn wir durchlaufen. Allerdings lassen sich die Dinger mit einem entsprechenden Werkzeug so umstellen, dass sie stattdessen hindurchlaufende Wachen in ihre atomaren Bauteile zerlegen. Anschließend entspinnt sich folgender Ablauf: Wir rennen durch die gerade umprogrammierte Lichtwand, locken alle Wachen auf der anderen Seite an und rennen wieder zurück. Die Wachen wiederum denken jetzt nicht, hoppla, wenn der olle Corvo da unbeschadet durchlaufen kann, dann ist was faul im Staate Dunwall – nein, die erste Wache läuft erbost in den sicheren Tod, woraufhin ihre Kumpels auf dem Absatz kehrt machen, nach drei Schrit-

ten wieder vergessen, warum eigentlich, und so nacheinander einen beeindruckenden Massenselbstmord zelebrieren.

Auch das ist sinnbildlich für **Dishonored**: Jene beinahe instinktive Gewissheit, dass es nur knapp an einem großartigen Erlebnis vorbeischrämmt, dass alle Geschützte in Position sind und trotzdem nicht die volle Breitseite treffen, dass jenes Fünkchen Magie, jenes spezielle Etwas fehlt, um ein gutes, ja sehr gutes Spiel in ein besonderes, epochales zu verwandeln. **Dishonored** möchte mehr sein als die Summe seiner Einzelteile, möchte in einer Liga spielen mit **Thief** und **Bioshock** und **Deus Ex**. Das tut es nicht – nicht ganz jedenfalls. Deshalb ist es kein schlechtes Spiel, im Gegenteil. Aber es ist eben auch nicht das Spiel, das es hätte sein können – und das wir uns erhofft haben. **JG**



Verdammt schade

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Ach, Dishonored. Ich würde mich wirklich gerne Hals über Kopf in dich verlieben. Aber du lässt mich ja nicht so recht. Du hast alle Elemente für eine fantastische Story – und erzählst stattdessen einen 08/15-Plot. Du hast eine faszinierende Spielwelt – und erweckst sie nie so wirklich zum Leben. Du hast alternative Lösungswege, unheimlich coole Spezialfähigkeiten und originelle Einfälle – und treibst mich mit einer verunglückten KI und einem viel zu niedrigen Schwierigkeitsgrad in den Wahnsinn. Ach, Dishonored, was mache ich bloß mit dir? Oh, ich weiß: Ich wünsche mir, dass du dich trotz meiner Kritik super verkaufst, weil du Charme hast und Ambition und Mumm in den Knochen. Und dann wünsche ich mir, dass dein zweiter Teil nicht nur mutig ist, sondern auch verwegen genug, um zu sagen: »Ich kann mindestens genauso gut sein wie Thief und Bioshock und Deus Ex!« Denn das kannst du; auch wenn du es im Augenblick noch nicht bist. Leider.

Beeindruckender Massenselbstmord

TERMIN 12.10.2012 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Dishonored

Action

Publisher Bethesda
Entwickler Arkane Studios
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION

»Spielerisch toll, aber erzählerisch zunehmend flacher.«

SZENARIO realistisch **FIKTIV**
FREIHEIT linear **OFFENE WELT**
HANDLUNG einfach **KOMPLEX**
GEWALT keine **BRUTAL**
SPIELABLAUF Action **TAKTIK**

GRAFIK

- ✓ viele liebevolle Details
- ✓ gutes Zusammenspiel zwischen Licht und Schatten
- ✓ dezenter, aber stimmiger Comic-Look
- ✗ unscharfe Texturen
- ✗ grobe Animationen

SOUND

- ✓ sehr gute deutsche Sprecher
- ✓ stimmungsvoller Soundtrack
- ✓ dichte Soundkulisse ...
- ✗ ... aber spärliche Effekte

BALANCE

- ✓ vier Schwierigkeitsgrade
- ✓ nie unfair
- ✓ kluges Vorgehen wird belohnt
- ✗ zu einfach
- ✗ einige Fähigkeiten übermächtig

ATMOSPHÄRE

- ✓ grandioses Art-Design
- ✓ stimmiges Steampunk-Setting
- ✓ große Handlungsfreiheit
- ✓ faszinierende Spielwelt ...
- ✗ ... aus der das Spiel etwas wenig macht

BEDIENUNG

- ✓ schneller Wechsel zwischen Waffen und Fähigkeiten
- ✓ frei belegbare Steuerung
- ✓ freies Speichern
- ✗ Menüs für Konsolen konzipiert

UMFANG

- ✓ solide Spieldauer
- ✓ umfangreiche Level
- ✓ viel zu entdecken
- ✓ relativ hoher Wiederspielwert ...
- ✗ ... aber alle Fähigkeiten lassen sich schon im ersten Durchgang freispielen

LEVELDESIGN

- ✓ unterschiedliche Lösungswege
- ✓ alternative Routen
- ✓ Kämpfe lassen sich vermeiden
- ✗ zwei recycelte Abschnitte

KI

- ✓ geht in der Regel aggressiv vor
- ✓ nimmt auch mal Reißaus
- ✓ Gegner haben unterschiedliche Angriffsstrategien
- ✗ einige Totalaussetzer
- ✗ bisweilen blind

WAFFEN & EXTRAS

- ✓ ordentliches Waffen-Arsenal ...
- ✓ ... reizt zu Experimenten
- ✓ coole Spezialfähigkeiten
- ✓ viele Knochenalismane

HANDLUNG

- ✓ Vorgehen beeinflusst das Ende
- ✓ Emily als Story-Anker
- ✓ Wendungen ...
- ✗ ... wenn auch vorhersehbare
- ✗ flache Charaktere
- ✗ enttäuschendes Finale

PROFIS

STANDARD C2 Duo E4300
Athlon X2 4400+, Geforce 8800 GT
2 GB RAM, 6,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo T240
Athlon FX 2400, Geforce GTX 160
4,0 GB RAM, 6,0 GB Festplatte

MINIMUM C2 Duo mit 2 GHz
A64 X2 4400+, Geforce 8800 GT
2,0 GB RAM, 6,0 GB Festplatte

Tolles Schleich-Abenteuer mit KI-Schwächen.

84

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT 15 Stunden



ESET WINTER MASTERS 2012

DAS STARCRAFT2-TURNIEREVENT GEHT IN EINE NEUE RUNDE.

Ab 18. 10. 2012 werden Euch HomerJ und sein Team zweimal die Woche Euer Gamerleben versüßen. Wieder haben ambitionierte Hobby-Gamer und internationale Clangrößen die Chance, in 16 Qualifikationsspielen ihr Können unter Beweis zu stellen und einen Platz bei den Finals zu ergattern. Schon in der Vorrunde wird um mehrere Tausend Dollar gespielt. Im großen Finale kämpfen die Top 8 schließlich um 12.000 Dollar Preisgeld.

Das Grand Final findet am 19.01. 2012 in Hamburg statt, in dem die 8 punktbesten Spieler live gegeneinander antreten. Rund 700 Zuschauer können hautnah in der Magnus Hall dabei sein, wenn die Profis Runde um Runde um Sieg oder Niederlage fighten.

MITMACHEN KANN JEDER!

Einzige Voraussetzung ist ein gültiger europäischer Starcraft2-Account im Battle.net-Konto. Neben Gaming gibt es Unterhaltung vom Feinsten mit coolen Acts und VIPs. Die Tickets sind in vier unterschiedliche Kategorien eingeteilt (von Regular bis Gold-VIP) und streng limitiert.

NÄHERES ERFAHRT IHR IM NETZ:

Alle Infos zu Terminen, Ergebnissen und Anmeldung findet Ihr unter

» <http://www.eset-masters.de>

» www.facebook.com/ESET.Masters

Tickets gibt's hier: www.elbster.de



ÜBER DEN VERANSTALTER

Der 1992 gegründete slowakische Antivirenhersteller ESET gilt als Vorreiter bei der proaktiven Bekämpfung selbst unbekannter Viren, Trojaner und anderer Bedrohungen. Der Sony-Datenskandal 2011 zeigte, wie real die Gefahr auch für Spieler und die Gaming-Branche ist. Dass Virenschutz keine Performance- und Erfolgsbremse sein muss, beweist ESET NOD32 Antivirus als einer der schnellsten und effektivsten Virens Scanner am Markt. Die eigens für Zocker entwickelte ESET NOD32 Antivirus Gamer Edition 2012 bietet höchsten Schutz bei maximaler Rechner-Performance.





➕ Stärken

- + enormer Umfang
- + zahlreiche Detailverbesserungen
- + offizielle Bundesliga-Lizenz

➖ Schwächen

- in vielen Bereichen Stagnation
- völlig veraltete Spielszenen
- Bugs, Logikfehler, Ungereimtheiten

Käfer auf dem Rasen

In trauriger alter Serientradition sind wir auch beim Test des **Fussball Manager 13** wieder auf zahlreiche Bugs und Ungereimtheiten gestoßen – von Kleinigkeiten bis hin zu größeren Problemen. Mehrfach ist uns das Spiel auch komplett abgestürzt. Dafür ziehen wir jeweils einen Punkt bei Atmosphäre, Realismus und Spielzügen ab.

Fussball Manager 13

Alte Schwächen, neue Probleme: Der Fussball Manager verzichtet ein weiteres Jahr auf den überfälligen Neuanfang und schlittert damit in die Formkrise. Von Heiko Klinge

Genre: **Fußball-Manager** Publisher: **EA Sports** Entwickler: **Bright Future (Fussball Manager 12, GS 12/11: 85 Punkte)**
Termin: **25.10.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8096

Schlechte Stimmung im Team, ein aufgeblähter Kader voller überbezahlter Durchschnittskicker, ein langfristig verletzter Topstürmer und keinerlei erkennbare Spielphilosophie: Endlich ist Tester Heiko mal froh, Fan des VfL Wolfsburg zu sein. Denn kein anderer Verein liefert derzeit so viele Baustellen und damit auch Spielziele, die er im **Fussball Manager 13** der Reihe nach abarbeiten kann. Auch in der traditionsreichen Managerserie gibt es eigentlich mehr als genügend offene Baustellen. Doch statt diese erst mal zu schließen, haben die Entwickler von Bright Future lieber neue eröffnet. Mit vorhersehbaren Folgen.

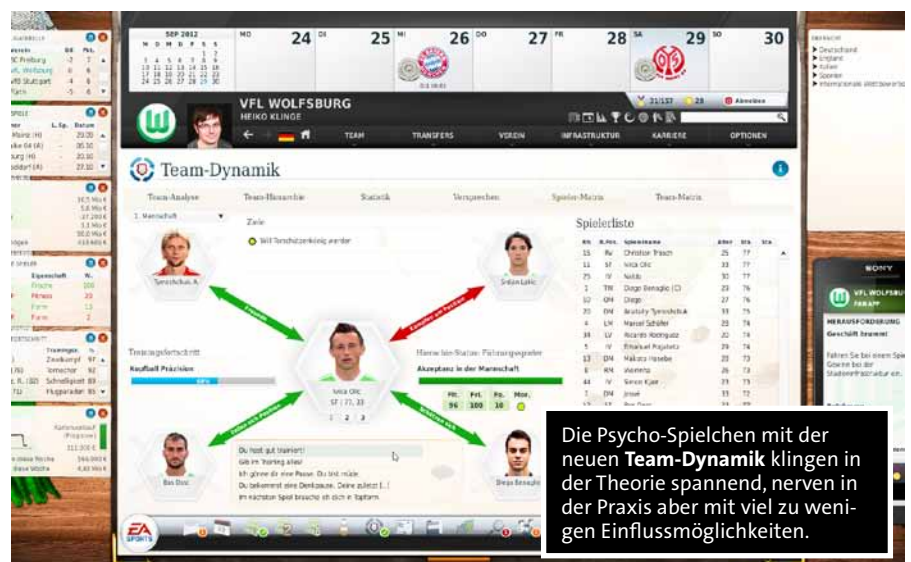
Erste Baustelle: die schlechte Stimmung. Um uns diesem Problem zu widmen, wollen wir uns die neue Team-Dynamik zunutze machen. Die Theorie klingt spannend: Jeder Spieler will nicht mehr nur erfolgreich (und reich) sein, sondern verfolgt nun auch indi-

viduelle Ziele. Diego möchte unter anderem die Freistöße schießen, Marcel Schäfer in einer fairen Mannschaft spielen und Ivica Olić Torschützenkönig werden (haha!). Da der VfL Wolfsburg zu Saisonbeginn ja Dampfhammer Naldo verpflichtet hat, der ebenfalls die Freistöße übernehmen will, ist ein Konflikt vorprogrammiert. Aus solch größtenteils nachvollziehbaren Problemen, aber auch positiven Einflüssen (etwa Freundschaften oder einer fairen Gehaltsstruktur) errechnet unser Co-Trainer eine Team-Dynamik-Punktzahl, die sich entsprechend positiv oder negativ auf dem Platz auswirkt.

Das Problem: In der Praxis fühlen wir uns viel zu oft hilflos, weil es an logischen Maßnahmen und Gesprächsoptionen fehlt. Da schießt Ivica Olić gegen Lokalrivalen Hannover einen lupenreinen Hattrick und wir dürfen ihn nicht mal dafür loben! Oder wir bekommen 200 Punkte Abzug, weil zu viele unserer Spieler sprachlich isoliert sind, können aber nicht das Offensichtliche machen und sie zum Sprachunterricht schicken. Außerdem wirken sich die altbekannten Ungereimtheiten der nahezu unveränderten und mittlerweile hoffnungslos veralteten Spielszenen nun noch stärker auf den Mana-

Origin-Pflicht

Der **Fussball Manager 13** muss einmalig über EA Origin aktiviert werden und lässt sich somit nicht mehr weiter verkaufen. Nach der Registrierung können Sie das Spiel auch offline starten, müssen dann aber auf einige (unwichtige) Statistiken und Erfolge verzichten.





Klassisches Eigentor

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Hässliche und unglaubliche Spielszenen, unzureichendes Feedback, zahlreiche Bugs und Ungereimtheiten: Seit Jahren schleppt der Fußball Manager die gleichen Probleme mit sich herum. Doch anstatt diese zu lösen, schaffen die Entwickler sich lieber neue: Die Team-Dynamik ist prinzipiell ja eine prima Idee, nur muss sie dann auch funktionieren statt frustrieren. Natürlich gibt es auch dieses Jahr wieder viele Neuerungen. Und natürlich ist der Fußball Manager mit seinem Riesenumfang und der tollen Bundesliga-Atmosphäre immer noch ein gutes Spiel. Nur wird Flickschuster die Serie auf Dauer nicht weiterbringen. Es ist Zeit für eine Grundrenovierung.

geralltag aus. Schlimm genug, dass unsere Spieler sechs gelbe Karten kassieren, obwohl wir mit 25 Prozent Einsatz ein nahezu körperloses Spiel angeordnet haben. Dass im Anschluss aber auch noch Marcel Schäfer rumnölt, weil er nicht mehr in einer fairen Mannschaft spielt, sorgt für ein paar unschöne Bisssspuren in der Tastatur.

Zweite Baustelle: der inhomogene, aufgeblähte Kader. Jetzt darf der **Fußball Manager 13** endlich zeigen, was er kann. Mit Hilfe von (teuren) Spielerberatern und Schnäppchenpreisen können wir immerhin sechs Spieler ins In- und Ausland verticken.

Und es gelingt uns, mit Bayerns Anatoliy Tymoschtschuk ein perfekt passendes Teil für unser Stamm-Elf-Puzzle zu verpflichten. Ein Bundesliga-erfahrener Ballgewinner für das Mittelfeld – fair, trainingsfleißig, führungsstark und dazu noch mit Ivica Olic befreundet. Seine Verpflichtung macht sich nicht nur in den Zweikampfwerten auf dem Platz sofort bemerkbar, sondern auch in der (erstmalig visualisierbaren) Team-Hierarchie und – jawoll – auch punktemäßig bei der Team-

Dynamik. Und schwupps, schon fühlen wir uns wie Felix Magath persönlich, weil Bundesligalizenzen, sorgfältig recherchierte Daten und eine zumindest in diesem Fall funktionierende Spiellogik perfekt ineinandergreifen.

Eine erhöhte Auflösung des Hauptmenüs auf (immer noch zu krümelige) 1280x1024 Bildpunkte sorgt beim Managen nun für etwas mehr Übersicht, eine frei konfigurierbare Schnellzugriffsleiste für mehr Komfort, neue Tools wie die Kaderanalyse für mehr Planungsmöglichkeiten und ein überarbeitetes Achievement-System mit freischaltbaren Belohnungen für ein bisschen mehr Motivation, die zahllosen Handlungsoptionen auch wirklich durchzuprobieren. Hinzu kommen wie immer Hunderte Detailverbesserungen, etwa Rückkauf-Optionen bei Transfers oder eine dynamische Entwicklung der Liga-Attraktivität. Alles prima, aber entscheidend ist eben aufm Platz ...

... was uns zur dritten Baustelle des VfL Wolfsburg bringt: der nicht erkennbaren Spielphilosophie. Wir stellen also um auf eine Raute mit Diego als Spielmacher, befahlen verstärktes Spiel über die Flügel und sagen Ivica Olic, dass er möglichst häufig steil gehen soll. Und was passiert? Während der gesamten Partie wird nicht eine einzige Flanke in den Strafraum geschlagen.

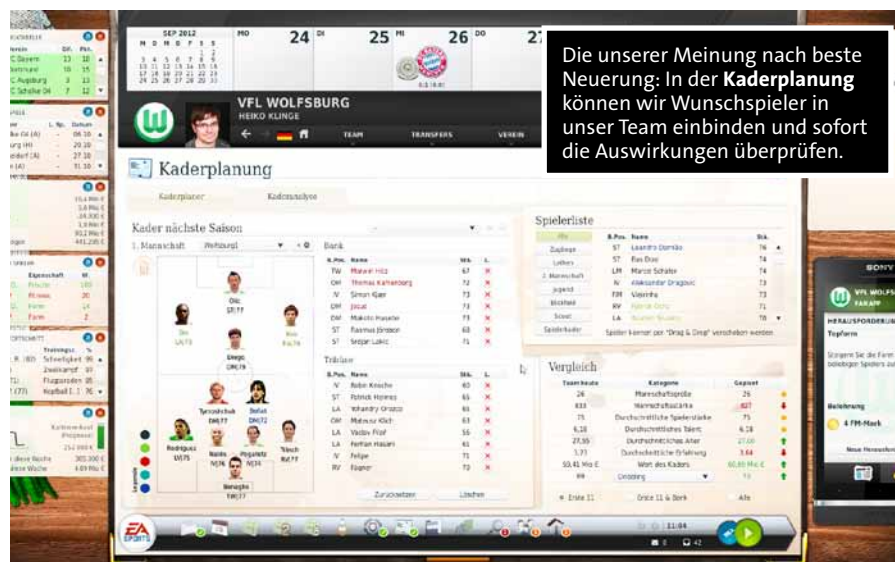
Auch Ivica Olic treibt uns zur Weißglut: Wie geplant überläuft er dank seiner Schnelligkeit immer wieder die gegnerische Abwehr und rennt allein auf das Tor zu, nur um dann grundsätzlich von der Strafraum-

grenze abzuweichen. Jedes! Einzelne! Mal! Die 3D-Spielszenen sind mittlerweile nicht nur optisch hoffnungslos veraltet, wir fühlen uns von ihnen als Trainer auch nicht ernst genommen – und das darf in einem Managerspiel einfach nicht passieren.

Unser Geschäftsführer schiebt die ganzen Probleme indes auf die Mannschaft: Als wir ihm testweise für zwei Jahre die Transferverhandlungen überlassen, reduziert er auf-

Ivica Olic treibt uns zur Weißglut

Die unserer Meinung nach beste Neuerung: In der **Kaderplanung** können wir Wunschspieler in unser Team einbinden und sofort die Auswirkungen überprüfen.



grund eines Bugs kurzerhand den Kader auf nur noch vier Profis und füllt das Team für die Partien mit A-Junioren auf. Auch eine Lösung. Aber wohl keine, die dem VfL Wolfsburg oder dem **Fußball Manager 13** wirklich weiterhilft. **HK**

TERMIN 25.10.2012 PREIS 50 Euro USK ab 12 Jahren

Fußball Manager 13

Publisher: Bright Future
Entwickler: EA Sports
Sprache: Deutsch
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch
Kopierschutz: Origin

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Wie Solospiel (4) SPIELTYPEN An einem PC
DEDICATED SERVER – SERVERVERSUCHE –
MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
WERTUNG Gut
»Auch im Multiplayer-Modus mit den gleichen Stärken und Schwächen.«

GRAFIK
+ sinnvoll strukturierte Menüs + angenehmes Design
- Spielszenen mit veralteter Grafik, hässlichem Publikum und mauen Animationen **5/10**

SOUND
+ MP3-Player mit Importfunktion
- miserable, unpassende Kommentare **6/10**

BALANCE
+ flexibel einstellbarer Schwierigkeitsgrad
+ zuverlässige KI-Assistenten
- nicht alle Ereignisse und Ergebnisse nachvollziehbar **8/10**

ATMOSPHÄRE
+ zahllose Original-Lizenzen
+ sorgfältig recherchierte Spielerdaten
- keine CL/EL-Lizenz - viele Bugs und Ungereimtheiten **7/10**

BEDIENUNG
+ vergrößerte Menü-Auflösung
+ konfigurierbare Icon-Leiste + nahezu jede Info abrufbar
- einige Optionen arg versteckt **9/10**

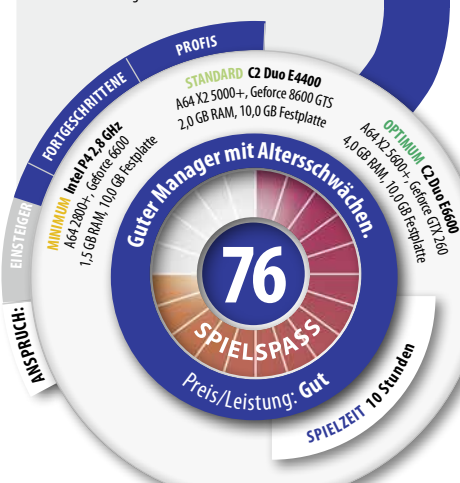
UMFANG
+ bis in die Kreisliga runter spielbar + motivierendes Achievement-System + WM-/EM-Turniere
- Online-Modus ersatzlos gestrichen **9/10**

REALISMUS
+ größtenteils nachvollziehbares Spielerverhalten auf und neben dem Platz + unrealistische 3D-Szenen
- zu wenige Gesprächsoptionen **7/10**

KI
+ setzt Anweisungen meist konsequent um
+ sinnvollere KI-Transfers
- immer wieder merkwürdige Aussetzer in 3D-Szenen **7/10**

MANAGEMENT
+ unzählige Stellschrauben + spannende Verhandlungen
+ umfasst nahezu alle Aspekte des Vereins- und Sportlebens
+ freischaltbare Belohnungen **10/10**

SPIELZÜGE
+ noch mehr taktische Einflussmöglichkeiten
+ mehr Flanken und Kopfbälle
- teils merkwürdiges Kickerverhalten **8/10**





Trotz **Baller-Passagen** verkommt Around Every Corner zu keiner Zeit zum dumpfen Actionspiel.



The Walking Dead

Around Every Corner

Erzählerisch ist Around Every Corner die bisher schwächste Episode des Zombie-Adventures. Trotzdem unterhält sie sehr gut und macht manches besser als ihre Vorgänger. Von Sebastian Klix

⊕ Stärken

- + beklemmende Atmosphäre
- + unangenehme Entscheidungen
- + glaubwürdige Charaktere

⊖ Schwächen

- spielerisch anspruchslos
- Mangel an echten Höhepunkten

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale** Entwickler: **Telltale** (Tales of Monkey Island: Season One, GS 02/11: 77 Punkte)
Termin: **10.10.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **25 Euro** (für alle Episoden)

GameStar.de/Quicklink/8097

Bei der letzten Episode von **The Walking Dead** bejubelten wir noch, dass es dem Entwickler Telltale gelungen ist, sein fünfteiliges Zombie-Adventure im berühmten Mitteilteil nicht schwächeln zu lassen – sondern im Gegenteil noch eine Schippe draufzulegen. Folgt das Formtief dafür nun mit

Around Every Corner? Kurz und knapp: Ja. Das vierte Kapitel schlurft den vorherigen ein wenig hinterher. Es mangelt an echten Höhepunkten, sogar einige Ungereimtheiten schleichen sich in den Handlungsverlauf ein. Nichtsdestotrotz liefert auch die aktuelle Folge sehr gute und spannende Unterhaltung – **The Walking Dead** ist und bleibt eine erzählerische Ausnahmeerscheinung.

Doch von vorne: Die Überlebenden rund um Lee Everett landen kurz nach den Ereignissen der letzten Episode **Long Road Ahead** in den menschenleeren, aber zombievollen Straßen von Savannah. Fix quartiert man sich in einer gut gesicherten, aber auch unheimlich anmutenden Kolonialvilla ein. Viel Zeit bleibt für deren Erkundung aber nicht, denn wir haben eine wichtige Aufgabe: Wir müssen für Kenny ein seetüchtiges Boot finden. Moment, ein Boot für Kenny? Ja, der Gute will mit der Gruppe schnellstmöglich in See stechen. Bloß weg vom Festland, wo der Tod an jeder Ecke lauert. Serienveteranen mögen sich nun fragen: »Aber was ist mit der mysteriösen Stimme aus dem Wal-



Wo kaufen?

The Walking Dead ist derzeit nur als Download erhältlich, etwa über Valves Steam oder die Herstellerseite. Die fünf Episoden gibt es nicht einzeln, sondern nur im Paket für rund 25 Euro. Wir rechnen mit einer normalen Verkaufsversion, sobald alle Kapitel veröffentlicht wurden. Zudem liegt das Spiel derzeit nur mit englischer Sprachausgabe und Untertiteln vor. Für Spieler, die der englischen Sprache nicht allzu mächtig sind, kann das bei den Dialogen unter Zeitdruck durchaus zum Problem werden.



Eine alte **Südstaaten-Villa** dient als Unterschlupf und wartet auf ihre Erkundung.

kie-Talkie?« Die meldet sich erneut mit kryptischen Kommentaren. »Und was ist mit der Suche nach Clementines Eltern?« Lees und Clems Hauptgrund für ihre Reise an die Atlantikküste wird angesprochen. Wer aber dachte, dass diese beiden Mysteryen in **Around Every Corner** zentrale Rollen spielen, den müssen wir enttäuschen. Damit wären wir auch schon bei der größten Schwäche der vierten Episode: Das Drehbuch ist etwas konventioneller, echte Höhepunkte fehlen, und auf offene Fragen gibt es kaum Antworten, stattdessen folgen noch mehr Fragen. Das klingt aber schlimmer, als es ist.

Konventionell, aber spannend

Denn selbstverständlich ist die Suche nach einem seetüchtigen Gefährt inmitten einer Zombie-Apokalypse kein Spaziergang. Zumal uns dabei nicht allein die Untoten das Leben schwer machen: Irgendjemand versucht auch noch, die Zombies durch das Läuten von Kirchenglocken auf uns aufmerksam zu machen. Oder von uns wegzulocken? Und wer ist die mysteriöse Gestalt, die immer wieder durch die Szenen huscht? Der Glöckner? Die Stimme aus dem Funkgerät? Steckt hinter beidem ein und dieselbe Person? Telltale mixt erneut einen angenehmen Cocktail aus ruhigen Momenten und Situationen, die uns das Herz in die Hose rutschen lassen. In hektischen Momenten ziehen die Entwickler zudem die Action-Schraube etwas kräftiger an als bisher. Da schnetzeln wir uns innerhalb weniger Sekunden schon mal durch ein halbes Dutzend Untoter und schießen sogar aus der Ego-Perspektive ein ganzes Magazin leer. Doch keine Sorge, zum Actionspiel mutiert **The Walking Dead** dadurch nicht. Derartige Szenen sind wohl dosiert eingesetzt, kurz gehalten und nett in Szene gesetzt.

Die Dialoge bewegen sich erneut auf hohem Niveau, genau wie Charakterzeichnung und Handlungsverlauf – und damit eben immer noch ein Quäntchen unter dem sehr hohen der Vorgänger-Episoden. So werden etwa die Neuzugänge aus der dritten Episode zu wenig beleuchtet, auch die frischen Gesichter in **Around Every Corner** bleiben hinter ihren Möglichkeiten zurück. Zudem haben sich ein paar Logikpatzer in

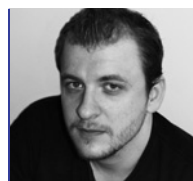
den Spielverlauf eingeschlichen, was zwar keinen Einfluss auf die gute Erzählung hat, allerdings ein wenig an der sonst wieder hervorragenden, beklemmenden Atmosphäre kratzt. Natürlich dürfen auch moralische

Fragen erneut nicht fehlen. Die drehen sich diesmal etwa um das »Überleben des Stärkeren« und das Aussortieren schwacher Glieder in der Kette. Allerdings geht **Around Every Corner** dabei weniger in die Tiefe als die bisherigen Folgen, kratzt teils sogar nur an der Oberfläche. Ähnliches gilt für Momente, die uns mitfühlend stimmen sollen.

Die gibt es zwar, sie hinterlassen aber oft den bitteren Beigeschmack von neu Aufgekochtem in Kombination mit einer etwas zu plakativen

Darstellung, um mit dem Holzhammer zu schockieren statt auf subtile Weise.

Around Every Corner »scheitert« so nicht etwa an der Konkurrenz, sondern an seinen etwas besser erzählten und durchdachteren Vorgängern. Denn seiner konstant hohen Spannungslinie fehlen echte Spitzen, sodass sich das Kapitel eher wie ein hochwertiger Lückenfüller anfühlt. Wer jetzt denkt, das sei Meckern auf hohem Niveau, der hat Recht, zumal **Around Every Corner** an anderen Stellen auftrumpft. Unsere Entscheidungen etwa haben deutlich mehr Einfluss auf die Handlung als bisher. Wer hier nicht



Zombies im Formtief

Sebastian Klux
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Around Every Corner ist die bisher schwächste Episode von **The Walking Dead**, zumindest auf erzählerischer Ebene. Das macht sie aber nicht automatisch schlecht, sie unterhält nach wie vor auf hohem Niveau und hält die Spannung konstant hoch – allerdings ohne nennenswerte Ausschläge nach oben. Kaum ein Teil des Plots löst sich auch nur ansatzweise auf, alte Themen werden neu aufgelegt und neue nur angekratzt. Dafür mündet das Ganze in einen gemeinen, aber auch gelungenen Cliffhanger. Damit liefert **Around Every Corner** wohl genau das, was die Episode sollte: eine Steilvorlage für ein fulminantes Finale. Bis 15 Minuten vor Schluss mutet das vierte Kapitel zwar wie ein Lückenfüller an, allerdings eben wie ein sehr guter, spannender und unterhaltsamer Lückenfüller.

genau überlegt, was er tut und sagt, dürfte im fünften Kapitel **No Time Left** echte Probleme bekommen. Auch schraubt die vierte Folge in den letzten Minuten die Spannung noch einmal ordentlich nach oben und entlässt uns mit Sorge und offenen Mündern in ein ebenso offenes Ende, gespickt mit gemein-großartigen Cliffhangern. Damit erfüllt **Around Every Corner** seine Aufgabe als Vorspiel für ein (hoffentlich) spannendes Finale, das (hoffentlich) all unsere Fragen beantwortet. Sebastian Klux / GR

TERMIN 10.10.2012 PREIS 30 Euro USK keine Jugendfreigabe

The Walking Dead

Around Every Corner

Publisher Telltale
Entwickler Telltale
Sprache Englisch
Ausstattung - (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- solide Gesichtsanimationen
- stimmiger und vorlagengetreuer Comedook
- mäßige Texturen
- etwas abgehackte Bewegungsanimationen

SOUND

- gute englische Sprecher
- sparsamer, aber gekonnter Einsatz von Effekten und Musik
- nicht einmal mehrsprachige Untertitel

BALANCE

- mit oder ohne Spielhilfe
- nie unfair
- kaum Herausforderungen

ATMOSPHÄRE

- beklemmende Stimmung
- gekonnt eingesetzte Prisen von Humor
- schöne Balance zwischen ruhigen Momenten und Hektik
- unlogische Situationen nagen an Glaubwürdigkeit

BEDIENUNG

- sehr zugänglich
- Spielhilfen ein- und ausschaltbar
- etwas ungenaue Mausführung

UMFANG

- dank Dialoge und Entscheidungen hoher Wiederspielwert
- viele unterschiedliche Locations
- episodenbedingt kurze Spielzeit

HANDLUNG

- keine Vorkenntnisse nötig
- Entscheidungen nun auch mit spürbaren Konsequenzen
- spannend und beklemmend inszeniert ...
- aber ohne echte Höhepunkte

QUICK-TIME-EVENTS

- gut ins Geschehen eingebettet
- keine sinnlosen Tastenkombinationen
- gut dosierter Einsatz
- kaum herausfordernd

DIALOGUE

- gut geschrieben
- gelungene Multiple-Choice-Dialoge unter Zeitdruck
- Dialogwahl beeinflusst Gesprächspartner und Handlung

CHARAKTERE

- interessanter Haupt-, gut besetzte Nebencharaktere
- glaubwürdige und nachvollziehbare Charakterzeichnung
- einige Figuren werden kaum beleuchtet





War of the Roses

Das Online-Actionspiel War of the Roses drückt uns im Test nicht nur das Schwert, sondern auch ein motivierendes Kampfsystem in die Maushand. Von Jochen Redinger

Genre: **Multiplayer-Action** Publisher: **Paradox Interactive / Deep Silver** Entwickler: **Fatshark (Krater, GS 08/12: 74 Punkte)**
Termin: **2.10.2012** Spieler: **8 bis 64** Sprache: **Englisch (Text: Deutsch)** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7841

Auf XL-DVD: Test-Video

In Rosenkriegen wird mit harten Bandagen gekämpft, schließlich geht es darum, möglichst viele Vorteile aus der Scheidung herauszuschlagen und den Ex-Partner ordentlich bluten zu lassen. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Kampf weiter als bis zum gegenseitigen Anbrüllen geht, ist aber gering. In Fatsharks **War of the Roses** sieht's da schon ganz anders aus. Denn hier kämpfen wir in den historischen Rosenkriegen zwischen den verfeindeten englischen Adelshäusern York und Lancaster, die ihren Streit mit Thronintrigen und brutalen Schlachten austrugen und Eng-

land so fast 30 Jahre lang in eine blutige Fehde stürzten – nur am Ende beide im neuen Königshaus der Tudors aufzugehen. Anstelle der politischen Feinheiten der englischen Thronfolge müssen wir uns in **War of the Roses** jedoch ganz handfest mit Schwertern, Speeren und allerhand Geschossen herumschlagen, um York oder Lancaster zum Sieg zu verhelfen. Und zwar in Großschlachten, dank denen **War of the Roses** an ein mittelalterliches **Battlefield** erinnert.

Unsere Verwicklung in die Adelsfehde beginnt in **War of the Roses** noch recht idyllisch damit, ein eigenes Banner zu erstellen. Wir bestimmen die passenden Farben für Hintergrund, Motiv sowie Helmschmuck und suchen uns aus der Liste ein imposantes Wappentier aus. Oder einen Rettich. Heraldisch bestens ausgerüstet suchen wir uns eine Team-Deathmatch- oder

Deutsche Version

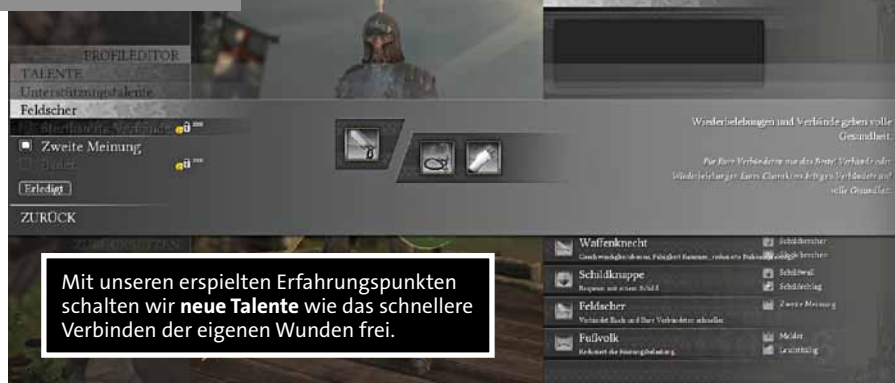
War of the Roses gibt es auch in einer deutschen Fassung, allerdings werden nur die Texte übersetzt, der Rest des Spiels bleibt bei der guten englischen Vertonung. In den Texten tauchen jedoch immer wieder Fehler und seltsame Formulierungen auf (»Yorkiegt«, »Mission angeschlossen«).

⊕ Stärken

- + dynamische Gefechte
- + glaubwürdige Schlachten
- + anspruchsvolles Kampfsystem
- + viele Upgrades und Talente
- + Punkte für Teamwork

⊖ Schwächen

- nur zwei Spielmodi
- teils übermächtige Fähigkeiten



Eroberungs-Partie und entscheiden, ob wir mit den vier vorgegebenen Klassen oder einer selbst gebastelten in die Schlacht ziehen. Beim Zusammentreffen mit dem Feind glänzt **War of the Roses** mit einem präzisen und durchdachten Kampfsystem, dem Herz der Team-Deathmatch- oder Eroberungsgefechte, in denen bis zu 64 Spieler gleichzeitig antreten. Mit Mausklicks aus verschiedenen Positionen legen wir wie in **Mount & Blade** fest, aus welcher Richtung und wie hart der Schlag erfolgen soll. Gleichzeitig müssen wir unseren Kampfstil daran anpassen, wo wir gerade kämpfen und wem wir da genau gegenüberstehen. Mit weiten Schwüngen etwa bleibt unser Schwert in engen Gassen an den Wänden hängen, außerdem lässt sich eine Plattenrüstung so nicht durchdringen. Für Schwert- und Speerstöße müssen wir besser zielen, Schaden dafür aber auch gezanzerten Rittern. Um nicht selbst getroffen zu werden, ist häufiges Blocken Pflicht, denn jeder Schlag lässt sich entweder durch Paraden oder Gegenschläge abwehren, die den Gegner kurz aus dem Gleichgewicht bringen. Wird einer der beiden

Online-Aktivierung

War of the Roses nutzt Valves Steam als Kopierschutz und benötigt deshalb eine aktive Internetverbindung für die Installation und zum Spielen. Um den Umgang mit den unterschiedlichen Waffengattungen zu lernen, kann man auch jederzeit eine Übungspartie gegen verlangsamt KI-Gegner bestreiten.

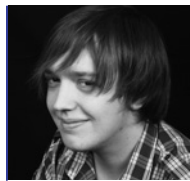
Kontrahenten schließlich zu Boden geschlagen, gibt es zwei Möglichkeiten: Exekution oder Rettung durch die Kameraden. **War of the Roses** belohnt sowohl das Ausschalten der wehrlosen Opfer als auch die Pflege von Verwundeten mit Erfahrungspunkten. Was im besten Fall das Zusammenspiel fördert, führt allerdings auch immer wieder dazu, dass sich Spieler nur darum kümmern, selbst Punkte zu sammeln, während ein paar Meter weiter ihre Hilfe gebraucht wird – aber das gibt's in so gut wie jedem Multiplayer-Titel.

Battlefield 1455

Abseits der Nahkämpfe kümmern sich die Schützen aus sicherer Distanz um Gegner. Die langsam nachladende Armbrust verschießt panzerbrechende Bolzen, die auch auf große Entfernungen kaum an Höhe und Wucht verlieren, während der englische Langbogen mit Hochgeschwindigkeit schwächere Pfeile gegen Gegner schickt. Mit ihren Waffen sind die Fernkämpfer bestens dafür geeignet, Flaggenpunkte im Eroberungsmodus abzusichern, den Vormarsch zu decken oder hinterhältig abgelenkte Gegner zu erledigen, die ihr Opfer gerade exekutieren oder ihren Freunden aufhelfen wollen. Um zu verhindern, dass ganze Teams nur aus Schützen bestehen, sind Letztere, bis auf einige Meisterfechter, sehr anfällig, wenn es in den Nahkampf geht, und bekommen zusätzlich etwas weniger Erfahrungspunkte, weil sie am Boden liegende Feinde nicht niederstrecken können.

Der Lohn der Schlachtenmüh' sind Erfahrungspunkte, mit denen wir eigene Klassen zusammenstellen, im Level aufsteigen und bessere Ausrüstung kaufen. Viele Gegenstände lassen sich außerdem bemalen und noch weiter aufrüsten, für Helme kaufen wir etwa Visier und Halsschutz, um die Chance auf einen schweren Treffer auf den ungeschützten Kopfbereich zu minimieren. Für den Angriff lernen wir gegen Erfahrung einen besonderen Kampfstil, schleifen die Klinge, um den Schaden zu erhöhen, oder versehen den Griff mit festem Holz oder einem Knauf, um Schläge auszutarieren..

Neben den Waffen und Rüstungen verhelten uns die gesammelten Erfahrungspunkte auch zu neuen Talenten oder Charakterverbesserungen. Einen Schild können wir beispielsweise nur als Schildknappe nutzen, auch Armbrust und Bogen gibt es erst, wenn wir das entsprechende Schützentalent beherrschen. Darüber hinaus pauken wir so auch ganz neue Fähigkeiten wie einen Schildschlag, der den Gegner zurückstößt, oder das Reiten. Weil die Pferde, mit oder ohne Panzerung, jedoch teuer und ihre Reiter meistens eher unerfahren sind, haben wir nur wenige echte Ritter auf den Schlachtfeldern Englands angetroffen.



Schwertkampfhimmel

Jochen Redinger
Trainee
redaktion@gamstar.de

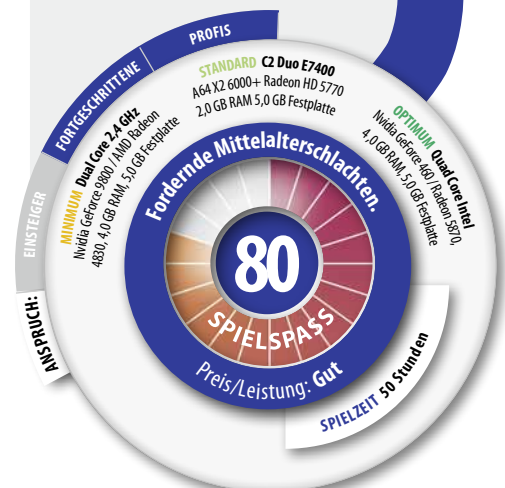
War of the Roses übernimmt das hervorragende Kampfsystem aus Mount & Blade und verknüpft es mit hübscher Grafik und neuen Ideen wie den Exekutionen und der Team-Hilfe. Zusammen mit dem Aufrüstungssystem motiviert das Spiel mich immer wieder, noch eine Schlacht zu bestreiten, um den Helm neu zu bemalen oder einen neuen Fechtstil zu lernen. So vermeide ich es auch, vor Wut über die übermächtigen Schildschläge und Zweihänder in den Tisch zu beißen oder mich über die fehlenden Belagerungsschlachten zu ärgern, die Fatshark hoffentlich nachliefert.

Allerdings funktionieren (noch) nicht alle Elemente von **War of the Roses** so gut, wie sie funktionieren könnten. Die wenigen Spielmodi stören ebenso wie so manches Balanceproblem bei den Waffen und Angriffen. Hier kann und sollte Fatshark also noch mit Patches nachbessern. **JR**

TERMIN	2.10.2012	PREIS	30 Euro	USK	ab 18 Jahren
War of the Roses Multiplayer-Action					
Publisher	Paradox/Deep Silver				
Entwickler	Fatshark				
Sprache	Englisch (deutsche Texte)				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch				
Kopierschutz	Steam				

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Team-Deathmatch, Eroberung (64) **SPIELTYPEN** Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden
WERTUNG –
 »Temporeiche Schlachten und ein durchdachtes und präzises Kampfsystem.«

GRAFIK	- gute Animationen - hübsche Effekte - detaillierte Rüstungen - Spezialanimationen brechen bei Treffern abrupt ab - teils detailarme Texturen	7/10
SOUND	- gute englische Sprecher - wiedererkennbare Waffensounds - stimmungsvolle Musik	9/10
BALANCE	- anspruchsvolles Kampfsystem - alle Waffen nützlich - teils übermächtige Fähigkeiten	8/10
ATMOSPHÄRE	- glaubwürdiges Schlachtengetümel - Soldaten reagieren auf Kampfgeschehen - Meldungen passen nicht zum Szenario (»Mega-Killstreak«) - Übersetzungs-Stilblüten	8/10
BEDIENUNG	- wenige Steuertasten nötig - intuitive Sprintmechanik - übersichtliche Menüs - Hängenbleiben an Hindernissen	9/10
UMFANG	- viele Upgrades und Klassen-Varianten erhöhen Langzeit-Motivation - nur sieben Karten	8/10
LEVELDESIGN	- einprägsame Gestaltung - keine unfairen Positionen - teils seltsame Levelbegrenzungen	7/10
TEAMWORK	- Punkte für gemeinsame Aktionen - Kampfschreie für Squad-Leader - Exekutionen verleiten zu Egoismus	7/10
WAFFEN & EXTRAS	- große Auswahl an Waffen, Rüstungen und Talenten - viele Gegenstände individualisierbar	10/10
MULTIPLAYER-MODI	- dynamische Eroberungsschlachten - späßige Deathmatches - nur zwei Modi - keine Burgbelagerungen	7/10





Torchlight 2

Der Vorgänger war ein Überraschungshit, nun muss sich Torchlight 2 beweisen. Entpuppt sich das Indie-Rollenspiel gar als das bessere Diablo 3? Von Patrick C. Lück und Michael Graf

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Runic Games/Daedalic Entertainment** Entwickler: **Runic Games** (Torchlight, GameStar 01/2010: 80 Punkte)
Termin: **20.9.2012** Spieler: **1-6** Sprache: **Englisch** Preis: **20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7538

Auf DVD: Test-Video

Pornos brauchen keine Handlung, so die landläufige Meinung. Wer will sich schon durch Dialoge quälen, wenn eh nur, nun ja, Großaufnahmen interessieren? Viele Fans von Action-Rollenspielen argumentieren ähnlich: Wozu eine ausgeklügelte Story – Hauptsache, es knallt, und Stab und Knüppel werden immer größer und dicker. Anders ausgedrückt: Solange der Motivationsmotor aus Kampffluss, Ausrüstungshatz und Level-Aufstiegen schnurrt, darf die Geschichte getrost in den Hintergrund

treten. Wer das unterschreiben kann, liegt bei **Torchlight 2** richtig. Eine packende Geschichte darf man darin nämlich nicht erwarten. Denn hier zählt nicht Fassade, sondern die pure Essenz, die Spielmechanik. Und just in punkto Mechanik hatten sich zahlreiche **Diablo 3**-Spieler geärgert: über die simple Charakterentwicklung, den stockenden Beutefluss, die teils unbesiegbaren »Inferno«-Bossmonster. Kann sich der kleine Indie-Entwickler Runic Games mit **Torchlight 2** gegen die große Konkurrenz behaupten? Nein. **Torchlight 2** behauptet sich nicht nur, es überflügelt **Diablo 3** sogar in einigen Aspekten. Und entpuppt sich damit als Monsterhatz-Porno allerfeinster Machart.

Doch worum geht's überhaupt? **Torchlight 2** spielt einige Jahre nach dem ersten **Torchlight**. An dessen Ende biss der Oberfiesling Ordak zwar ins Gras, doch sein Herz schlägt unbeirrt weiter und entwickelt ein Eigenle-

➕ Stärken

- + exzellenter Spielfluss
- + facettenreiche Charakterentwicklung
- + knallige Bosskämpfe
- + fließender Übergang zu Koop
- + hoher Wiederspielwert

➖ Schwächen

- schwache Handlung
- oft einfallslose Quests



Im zweiten Akt kämpfen wir uns durch die von Banditen und Ungeheuern heimgesuchte **Wüste** – Diablo 2 und 3 lassen grüßen.



Online-Aktivierung

Torchlight 2 nutzt grundsätzlich Valves Steam als Kopierschutz, auch wenn es über andere Online-Plattformen wie Gamersgate ebenfalls erhältlich ist. Damit ist bei der Installation ein Online-Zugang notwendig, danach lässt es sich auch offline spielen, aber nicht mehr weiterverkaufen. Wer via Internet-Koop-Partien bestreiten will, braucht zusätzlich einen Account bei der entwicklereigenen Runic-Website. LAN-Spieler können darauf verzichten.

Deutsche Version

Der Publisher Daedalic (**Depotnia**) veröffentlicht am 30. Oktober auch eine deutsche Verkaufsfassung von **Torchlight 2**. Diese kommt in einer Faltbox in die Läden und verzichtet auf die Steam-Anbindung. Lediglich eine Online-Aktivierung über die Runic-Website ist notwendig, danach läuft die komplett übersetzte Version auch offline. Insgesamt stehen pro gekauftem Exemplar zehn Aktivierungen zur Verfügung, danach muss der Support weitere Aktivierungen freischalten. Zudem wird es technisch möglich sein, das Spiel auf mehreren Systemen zu aktivieren. Allerdings kann man mit einer Seriennummer nicht gleichzeitig auf mehreren PCs online spielen.



ben, ähnlich wie Saurons Fingerschmuck in **Herr der Ringe**. So verdirbt das Herz einen der drei Helden von **Torchlight**, den Alchemisten, der fortan mordend durch die Lande zieht. Die beiden anderen Recken, der Krieger und die Fernkämpferin, unterliegen ihrem alten Weggefährten im Kampf. Schon braucht es in **Torchlight 2** einen neuen Weltenretter (schwer zu erraten: das sind wir). All das erzählt das spärlich animierte Zeichentrick-Intro, das im Vergleich zur Zwischenfilm-Gewalt der Blizzard-Spiele geradezu niedlich wirkt. Aber, bitte nicht vergessen: Wir haben es hier nicht mit einem Multimillionen-Projekt à la **Diablo 3** zu tun, sondern mit einem Indie-Spiel.

Handlung wie im Porno

Doch nicht nur die Inszenierung, auch die Handlung selbst entfaltet wenig Faszination: Wer angesichts der Ausgangslage eine spannende Jagd auf den Alchemisten erwartet, wird enttäuscht. Der Bösewicht bleibt im Verlauf der drei Story-Akte nahezu unsichtbar. Egal, wohin wir gehen, überall heißt es sinngemäß: »Oh, ja, er war gerade da, jetzt ist er aber schon weg«. Statt überraschende Wendungen zu erleben, jagen wir einem Phantom nach, das uns unmotiviert von Schauplatz zu Schauplatz leitet. Die Geschichte um die Hüter der Elemente plätschert nebenher und wird vor allem in Auftraggeber-Monologen erzählt, die noch

trockener ausfallen als die Gespräche von **Diablo 3**. Auch die Quests der Haupthandlung entwickeln lediglich Alibi-Charakter. Im finalen dritten Akt etwa verlangt ein Roboter nach Ersatzteilen. Also schnetzeln wir uns stundenlang von Ersatzteil zu Ersatzteil – gäh! **Diablo 3** verleiht seiner Geschichte mehr Höhepunkte, man denke nur an die Belagerungsschlacht. Oder ans erzählerisch ambitionierte **Dungeon Siege 3**, das sich an Quest-Dialogen à la **Dragon Age** versuchte, dafür aber an spielerischen Schwächen krankte. Und genau hier liegt der Hase im Pfeffer, denn **Torchlight 2** ver-

sucht sich eben erst gar nicht an einer tollen Inszenierung, sondern konzentriert sich aufs Wesentliche: die Monsterjagd.

Das heißt zudem nicht, dass die – rund 15 Stunden lange – Kampagne von **Torchlight 2** keine Höhepunkte hätte. Runic Games würzt die dünne Handlung mit ebenso regelmäßigen wie knalligen Bosskämpfen. Jedes der Obermonster stellt uns vor andere taktische Herausforderungen. Mal bekämpfen wir einen Dschinn, der Klone von sich herbeiruft, mal zerbröseln wir einen Belagerungsroboter, der Raketensalven verschießt. Schön auch, dass Runic Games einige originelle Aufgaben für die Kampagne ausgeheckt hat. Beispielsweise schnetzeln wir uns durch eine Sphärenwelt, dürfen dabei

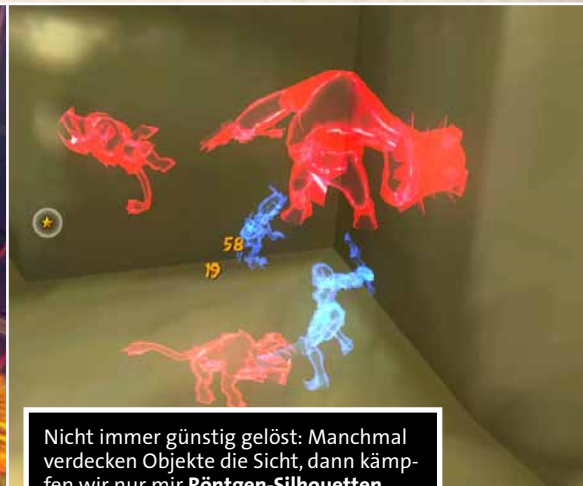
aber einen schützenden Lichtkreis nicht verlassen – wenn dann ein Skelettboss anrückt, kann das böse ins Auge gehen.

Allerdings nicht notgedrungen. Zum Spielbeginn wählen wir wie im ersten **Torchlight** zwischen vier Schwierigkeitsgraden. Während der unterste für Spieler gedacht ist, die schon ins Schwitzen kommen, wenn sie nur die Maus an den Rechner anschließen, entpuppt sich selbst die Stufe »Normal« als zu leicht – zumindest, wenn wir alle Gebiete komplett erkunden und alle Nebenaufträge mitnehmen. Erst auf »Veteran« werden die Gefechte gegen reguläre Schmutzfüße und Obermotze fordernd, auf »Elite« sowieso. Dann müssen wir etwa die Elementar-Widerstände unserer Ausrüstung beachten.

Dieser Bossgegner wechselt zwischen mehreren **Mas-**ken hin und her, die ihm jedes Mal andere Fähigkeiten und Resistenzen verleihen.



Nicht immer günstig gelöst: Manchmal verdecken Objekte die Sicht, dann kämpfen wir nur mit **Röntgen-Silhouetten**.



Hintergrund Runic Games

Wenn **Torchlight** ein Kind wäre, hätte es mit der **Diablo**-Serie berühmte Verwandte und mit dem Entwickler Runic Games prominente Geburtshelfer, die auf jahrelange Erfahrung mit monsterreichen Dungeons und zufallsgenerierten Items zurückblicken können. Zwei der Runic-Väter, das Brüderpaar Max und Erich Schaefer, gründeten im Jahre 1993 zusammen mit David Brevik (der derzeit an **Marvel Heroes** arbeitet) das Entwicklerstudio Condor und machen sich an die Arbeit am – anfangs rundenbasierten – **Diablo**. Sechs Monate vor der Veröffentlichung übernimmt Blizzard das Studio und benennt es in Blizzard North um. So erscheint die legendäre Teufelsjagd anno 1996 unter dem Namen Blizzard, obwohl sie außer Haus entstanden ist. 2000 folgt das nicht minder erfolgreiche **Diablo 2** und ein Jahr später dessen Addon **Lord of Destruction**.

Doch aufgrund von Unstimmigkeiten mit dem Publisher Vivendi verlassen Brevik und die Schaefer 2003 das Unternehmen und gründen zusammen mit dem ehemaligen Blizzard-Frontmann Bill Roper die Flagship Studios, deren erstes Projekt das überambitionierte »3D-Diablo« **Hellgate: London** ist. Als Nebenprodukt springt dabei noch das Action-Rollenspielchen **Mythos** heraus, mit

dem Flagship die Server-Stabilität testen will. **Mythos** macht allerdings so viel Spaß, dass bei Flagship rasch der Plan heranreift, es zu einer vollwertigen Monsterhatz umzuwickeln. Daran arbeiten unter anderem Peter Hu und Travis Baldree, der kreative Kopf hinter dem Rollenspiel **Fate**. Dumm nur, dass der finanzielle Misserfolg des verbuggten **Hellgate: London** die Flagship Studios Mitte 2008 in die Insolvenz zwingt.

Ein Teil der Belegschaft, angeführt von Max und Erich Schaefer, Peter Hu und Travis Baldree, verlässt daraufhin das sinkende Flagship und gründet Runic Games. Dort machen sie damit weiter, womit sie sich offenbar schon ihr ganzes Leben lang beschäftigen, nämlich Action-Rollenspiele entwickeln, diesmal in Form der **Torchlight**-Serie. Der erste Teil erscheint 2009, avanciert prompt zum Indie-Geheimtipp und spart nicht mit Anspielungen an die ideellen Vorgänger: An **Diablo** erinnert unter anderem die Gitarrenmusik im Startdorf, an **Fate** das Pet, das jeder Held mitführt. Auf das nun erschienene **Torchlight 2** soll zudem ein **Torchlight Online** folgen, dessen Erscheinungstermin aber noch nicht feststeht. Sollte **Torchlight 2** große Verkaufserfolge erzielen, könnte sich **Torchlight Online** laut Max Schaefer noch verschieben.



Bei den Nebenquests gibt sich **Torchlight 2** derweil bescheiden: Meist steht ein Auftraggeber neben einem Höhleneingang und bittet uns darum, dort drinnen irgendwas zu holen oder zu erschlagen oder beides. Immerhin gipfeln die optionalen Aufträge meist in packenden Bosskämpfen. Beispielsweise gegen einen Schwebegestirb, der zu allem Überfluss von einem Elite-Schamanen begleitet wird, der Skelettmagier beschwört, die ihrerseits weitere Knochenkrieger herbeirufen – was in einem herrlich hektischen Scharmützel mündet. Inszenierung muss man allerdings auch hier mit der Lupe suchen, zumal die drögen Auftragstexte im Gegensatz zu den Monologen der Haupthandlung nicht mal vertont sind. Nur hin und wieder gibt's kleine Nebenquest-Highlights. So sammeln wir für eine Hexe Zaubersprüche – woraufhin uns die vertrocknete Nudel höhnisch lachend mit nutzlosen »Belohnungen« abspeist.

Anders als im komplett »höhligen« ersten **Torchlight** erkunden wir im zweiten nun neben Unter- auch sehr weitläufige Oberwelten sowie drei Städte. Und sowohl über als auch unter der Erde ist es den Entwicklern gelungen, die Welt mit Überraschungen zu füllen. So finden wir einige Auftraggeber erst durch gründliches Durchstöbern auch der letzten Kartenwinkel. Teilweise müssen wir sie sogar erst »freischalten«. Zum Beispiel erbeuten wir in einer Ruine eine Glocke, die wir an anderer Stelle einsetzen können, um eine Quest zu entdecken. Forscher werden generell häufiger belohnt als im Vorgänger. So entdecken wir etwa geheime Kammern, die Schätze oder gleich den Start

Oberwelten für Entdecker

einer Quest-Reihe enthalten. Erinnert sich noch jemand an den Roboter Trill-Bot 4000 aus dem ersten Teil? Dann ein kleiner Tipp: Augen auf in **Torchlight 2**! Als i-Tüpfelchen durchstreifen so genannte »Phase Beasts« die Spielwelt, seltene Geisterwesen, bei deren Ableben sich ein Portal zu einem Bonuslevel öffnet. Beispielsweise werden wir mitten in einem Spinnenhut abgesetzt, dessen Nester wir mit Gift versiegeln sollen, während Massen von Krabbelviechern auf uns zuströmen. All diese kleinen Entdeckungen motivieren uns, auch noch den letzten Winkel der Spielwelt zu durchforschen – und trösten ein wenig über das oft unmotivierte Quest-Design hinweg.

Dass wir so gerne nach Geheimnissen stöbern, hat aber auch mit den Schauplätzen selbst zu tun. Denn über mangelnde Abwechslung können wir uns nicht beklagen. Die Hetzjagd auf den Alchemisten beginnt in gemäßigten Breiten mit satten grünen Wiesen und malerischen Teichen. Von dort aus reisen wir ins schneebedeckte Hochgebirge, um danach als Schocktherapie in der brennenden Sandwüste zu landen. Weiterhin durchstreifen wir unter anderem düstere, von Werwölfen heimgesuchte Sümpfe. Auch die Dungeons weisen eine entsprechend breite Palette auf. Von steinernen Höhlen und Minen über Ruinen, mächtige Tempelanlagen und alte Gemäuer bis hin zu sphärisch abgehobenen oder höllisch-dämonischen Anlagen erleben wir das volle Spektrum des Levelbaus. Klar, die Schauplätze sind nicht immer originell und auch nicht übermäßig detailliert, aber stilsicher und teils wunderschön beleuchtet.

Die Gegnervielfalt überzeugt ebenso. Zwar begegnen wir auch in **Torchlight 2** immer wieder mal umgefärbten Varianten bereits zuvor zerhackter Feinde, trotzdem können wir uns über mangelnde Abwechslung kaum beklagen. So warten viele Gegnertypen mit individuellen Talenten auf, schleimige Sumpfschnecken etwa reißen uns mit ihrer langen Zunge in Nahkampf-Reichweite, Flatterinsekten heben vom Boden ab und besucken uns mit Gift. Besonders auf den höheren Schwierigkeitsgraden bringt das taktische Würze. Die Monster tauchen zudem gerne mal überraschend auf, beispielsweise buddelt sich eine Skeletthorde aus dem Boden. Mini-Ereignisse und -Quests à la **Diablo 3** gibt's in **Torchlight 2** aber nicht.

Wer jemals ein Spiel wie **Diablo**, **Titan Quest** oder den Vorgänger **Torchlight** angerührt hat, weiß über die grundsätzliche Spielmechanik natürlich Bescheid. In der Draufsicht steuern wir den Helden oder die Heldin unserer Wahl: den nahkämpferischen Berserker, den auf Distanz austeilenden Outlander, den zauberfreudigen Embermage oder den schlagkräftigen Engineer, der sich zudem Hilfsroboter bastelt. So wirbeln wir flotten Schrittes (der Held läuft spürbar schneller als in **Diablo 3**) durch die in Abschnitte unterteilte, teils frei erkundbare, teils lineare Spielwelt, verkloppen Monster aller Art, sammeln Ausrüstung und werden immer mächtiger. Wie es sich für einen guten Genre-Vertreter gehört, erzeugt auch **Torchlight 2** dabei einen herausragenden Spiel-



END OF NATIONS

STRATEGY NEU DEFINIERT

TRION WORLDS SCHENKT DIR EINE 5€ PAYSAFECARD

GÜLTIGKEIT VERLÄNGERT BIS: 15.12.2012

Bezahle bar für deine Online-Unterhaltung!

- › Schnell, einfach und sicher
- › Ohne Konto oder Kreditkarte
- › Dein Geld ist sofort auf deinem Games Account

www.paysafecard.com

 **paysafecard**
pay cash. pay safe.



END OF NATIONS
FREE TO PLAY

TRION
WORLDS



www.EndofNations.com

©2012 Trion Worlds, Inc. Trion, Trion Worlds, End of Nations und die entsprechenden Logos sind geschützte Marken und eingetragene Warenzeichen von Trion Worlds, Inc. in den USA und anderen Ländern. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006. Alle weiteren Marken und Logos sind geschütztes Eigentum der entsprechenden Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten.

Die Klassen



Embermage

Der Embermage kommt dem am nächsten, was man gemeinhin als Elementarmagier bezeichnet. Ausgestattet mit der Kraft der drei Elemente Feuer, Eis und Sturm pustet er Tod und Vernichtung. Und wirft auch mal Gratis-Geschosse, wenn ihm das Mana ausgeht.
Kampftyp: Fernkampf (Magie)
Bevorzugte Waffe: Zauberstäbe
Charge-Fertigkeit: Sprüche verbrauchen kurzfristig kein Mana mehr



Engineer

Der Engineer entspricht eher einem zupackenden Maschinisten als einem vergeistigten Ingenieur. Am liebsten zertrümmert er Gegner mit mächtigen Zweihand-Prügeln, unterstützt von selbstgebauten Robotern, die zum Beispiel heilen oder schießen.
Kampftyp: Nahkampf (Zweihändig)
Bevorzugte Waffe: Zweihand-Hammer
Charge-Fertigkeit: Kann seine Fertigkeiten mehrstufig verstärken



Berserker

Zwar ist der Berserker wie erwartet ein klassischer Haudrauf, der tollwütig auf seine Feinde eindrischt. Allerdings sind ihm auch die Kräfte der Natur untertan. So kann er zum Beispiel einen Wolf beschwören, der die Lebensenergie der Gegner auf ihn überträgt, oder Erdbeben hervorrufen.
Kampftyp: Nahkampf (Einhandwaffen)
Bevorzugte Waffe: Einhand-Krallen
Charge-Fertigkeit: Jeder Angriff verursacht einen kritischen Treffer



Outlander

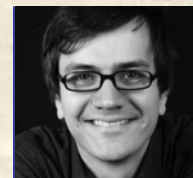
Der Outlander ist wohl John Woos Idealvorstellung von einem Action-Helden. Egal ob mit großer Wumme oder je einer Handfeuerwaffe in jeder Pranke, richtig glücklich ist der Outlander erst, wenn er aus allen Rohren oder Bögen ballern kann.
Kampftyp: Fernkampf (Schusswaffen)
Bevorzugte Waffe: Alles, was schießen kann
Charge-Fertigkeit: Die Schusswerte des Outlanders steigen prozentual an

fluss, stets jagen wir dem noch schärferen Schwert, der noch dickeren Rüstung hinterher. Auch die Gefechte selbst spielen sich flüssig und angenehm knallig, zumal die neue Charge-Leiste zum exzellenten Spielfluss beiträgt. Wenn wir sie durch Fließband-Attacken vollständig aufladen, profitiert unser Held kurzfristig von besonderen Vorteilen, ein Embermage etwa darf dann zeitweilig ohne Manakosten hexen. Das motiviert, wie im Rausch immer weiter zu kämpfen, um die Charge-Leiste zu füllen.

Auch wenn sich die Kämpfe von **Diablo 3** noch einen Tick geschmeidiger, flüssiger und einfach besser anfühlen, muss sich **Torchlight 2** in Sachen Spielfluss vor keinem Konkurrenten zu verstecken. Dabei profitiert die Monsterhatz auch von der sehr milden Strafe fürs Ableben: Wir haben in der Regel die Wahl, ob wir uns gegen viel Geld an Ort und Stelle wiederbeleben, gegen wenig Geld am Level-Eingang oder für lau in der nächstgelegenen Siedlung. Erfahrungs-

oder Ausrüstungsverluste drohen nicht. Da die Ausrüstung keine Abnutzungserscheinungen zeigt, geht es so meist ohne Umschweife weiter im Geschehen. Wer die Kampagne gemeistert hat, kann danach über das »Mapworks«-System auf Zufallskarten weiterspielen oder im schwereren »New Game +«-Modus die Kampagne wieder von vorn beginnen; danach dann noch mal im »New Game ++«-Modus – und so weiter, bis das Levelmaximum von 100 erreicht ist. Doch bis dahin dürfte einige Zeit vergehen. Je nach Motivation und persönlichen Vorlieben sind Spielzeiten von 15 bis über 100 Stunden möglich, vor allem wenn man alle Charakterklassen über mehrere Durchläufe ausprobieren möchte.

Apropos Klassen: Viele **Diablo 3**-Spieler haben mit Unverständnis darauf reagiert, dass Blizzard die Talentbäume gestrichen hat. Kein Wunder, schließlich gehört die Indivi-



Indie-Meisterwerk

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Dass Runic Games feine Action-Rollenspiele entwickeln kann, haben die Entwickler rund um die Diablo-Urväter Max und Erich Schaefer ja schon mit dem ersten Torchlight bewiesen. Mit dem zweiten zeigen sie nun, dass sie erkannt haben, wie man's noch besser macht – vor allem für den spielerfreundlichen Koop-Modus bin ich richtig dankbar. Das Stichwort ist dabei »spielerfreundlich«: Ja, der freie Übergang zwischen Koop und Solo-Kampagne ermöglicht Schummeleien, weil die Spielstände auch auf den lokalen Rechnern gespeichert und manipuliert werden können. Aber – was juckt mich das?! Mir ist es tausendmal lieber, offline und im Netzwerk spielen zu können, wann und wo ich will, als mich ständig zwangsweise irgendwo einloggen zu müssen.

Natürlich hat Torchlight 2 seine spürbaren Schwächen, bei der Balance der Schwierigkeitsgrade, bei der Story. Aber: Probleme bei der Balance der Schwierigkeitsgrade hat Diablo 3 auch. Okay, dafür inszeniert der Konkurrent seine Kämpfe noch knalliger und direkter, zudem erzählt er die wesentlich, wesentlich interessantere Story. Dafür hat Blizzard aber auch ein paar Millionen und Entwicklungsjahre mehr zur Verfügung gehabt. Torchlight 2 konzentriert sich eben aufs Wesentliche, bietet Monsterhatz und Charakterentwicklung pur, ohne großen Schnickschnack.

Und, Detailkritik hin oder her: Wir sprechen bei Torchlight 2 immer noch von einem Indie-Spiel für lächerliche 20 Euro – dafür gibt's nicht mal ein reguläres Zugticket von München nach Nürnberg! Mir bleibt nichts anderes übrig, als mir einen Hut zu kaufen, um ihn anschließend vor Runic zu ziehen. Die Jungs und Mädels wissen nicht nur, was sie können – sie tun's auch. Und das verdient echte Anerkennung und eine klare Kaufempfehlung.

Elite und Hardcore für die Hardcore-Elite

dualisierung des Helden zu den Grundsäulen jedes Rollenspiels. In dieser Hinsicht entpuppt sich **Torchlight 2** tatsächlich als eine Art »Anti-Diablo«, denn es legt großen Wert auf die freie Charaktergestaltung. Jede der vier Klassen verfügt neben den vier Grundwerten (auf die wir pro Stufe fünf

Punkte verteilen) über drei Talentbäume mit je sieben aktiven und drei passiven

Skills. Jede Fertigkeit lässt sich darüber hinaus in 15 Stufen aufwerten, nach jeweils fünf schalten wir zusätzliche Vorteile frei – etwa eine erhöhte Reichweite für unsere Flammenlanze. Da wir pro Levelaufstieg aber nur einen Talentpunkt verteilen dürfen, will die Wahl gut überlegt sein. Zum Beispiel darf sich der Embermage zwischen Inferno-, Frost und Sturm-Attacken entscheiden. Die letzten drei verteilten Zähler können wir gegen Gebühr zurücksetzen,



Sharkoon

unleash
the dragon in you



DRAKONIA
GAMING LASER MOUSE

Entfessele den Drachen in dir – mit der
DRAKONIA Gaming-Maus – und nutze
ihr gewaltiges Potenzial:

- 5000 DPI
- 11750 FPS
- 150 IPS
- Avago 9500 Laser-Sensor
- 11 programmierbare Tasten
- 4-Wege-Scrollrad
- Weight-Tuning-System
- Interner Speicher für Benutzerprofile

VIDEO



Become a Fan on
Facebook





mit unseren restlichen Entscheidungen müssen wir leben. Wer rechtzeitig aufpasst, lernt also nicht sofort die falschen Talente und läuft weniger Gefahr, den Helden zu »verskillen«, also ihm Fähigkeiten beizubringen, die später nutzlos sind.

Im Gegensatz zu **Diablo 2** steigern wir die Talentbäume jedoch nicht, indem wir mit gelernten Fähigkeiten weitere zugänglich machen. Stattdessen schaltet **Torchlight 2** auf bestimmten Charakterstufen neue Kampfmanöver frei, das mächtigste gibt's ab Level 42. Per Talentpunkt lernen müssen wir die Fertigkeiten natürlich trotzdem, anders als in **Diablo 3** bekommen wir nicht einfach unser komplettes Heldenkönnen geschenkt. Weil wir nach einem einmaligen Durchlauf der Kampagne lediglich Level 50 von maximal 100 erreicht und erst einen Teil der Talentbäume freigeschaltet haben, bleibt auch in hohen Stufen viel Raum und somit Motivation für die Charakterentwicklung. Die fällt in **Diablo 3** zwar beliebiger aus, dafür erlaubt dessen Runensystem

mehr Flexibilität, wenn wir mal unseren Kampfstil ändern möchten. Was ihm besser gefällt, muss jeder Spieler selbst entscheiden, wir bevorzugen den klassischen Ansatz von **Torchlight 2**. Zumal Runic Games die Charakterentwicklung mit dem altbekannten Ruhmessystem würzt: Wenn wir Zwischen- und Bossgegner plätten oder Quests erledigen, sammeln wir Ruhmespunkte und steigen in Ruhmesstufen auf. Für jede davon erhalten wir einen zusätzlichen Talentpunkt. Es hat also Sinn, gezielt nach den stärkeren Feinden und zusätzlichen Quests Ausschau zu halten. Ein cleverer Schachzug gegen das »Durch-Rushen« der Kampagne.

Ein wichtiger Motivationsfaktor neben der Charakterentwicklung ist natürlich die Ausrüstung. Auch hiervon bietet **Torchlight 2** reichlich, von Rüstungsteilen und Schmuck bis hin zu einzigartigen Gegenständen und Sets. Allerdings geht Runic Games etwas konservativ mit dem Kram um, denn wir können zwar

beim Glücksspiel zufallsgenerierte Items kaufen, es gibt aber kein Crafting-System der Marke **Diablo 3**. Was allerdings überhaupt nicht schlimm ist, weil wir unsere Ausrüstung trotzdem auf dreierlei Weise aufwerten können. Manche – seltenen – Waffen steigern ihre Werte, wenn wir bestimmte Aufgaben à la »Töte zehn Bosse« erfüllen. Außerdem können wir jeden Gegenstand beim Verzauberer gegen Bares mit zufälligen Magieboni versehen, die sich auch wieder entfernen lassen. Und zum Dritten haben viele Gegenstände Sockel, in die wir Juwelen einsetzen dürfen; Unterklasse Steinen lassen sich zudem zu höherwertigen verschmelzen.

Eingesetzte Juwelen sind nicht verloren – bei Schmieden können

In Sachen Charakter ein Art Anti-Diablo

wir entscheiden, ob wir das Juwel wieder entfernen (dabei aber den Gegenstand zerstören) oder den Gegenstand vom Juwel befreien, das dabei aber zu Bruch geht.



Ähnlichkeiten zwischen den dämonischen **Netherim** und den Kultisten aus **Diablo 3** (kleines Bild) sind natürlich rein zufällig.



Wenig Innovation, viel Spaß

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Zwei Dinge sollte man von Torchlight 2 nicht erwarten: eine ausgefeilte Handlung und große Innovationen. Dungeon Siege 3 etwa hat immerhin versucht, mit vollvertonten Dialogen und Quest-Entscheidungen die erzählerische Tiefe eines Vollwert-Rollenspiels zu erreichen. Dass es dafür an anderer Stelle krankte, tut hier nichts zur Sache, denn der Punkt ist: Wenn zum Beispiel Mass Effect ein Rollenspiel mit erzählerischer Tiefe über ein simples Schlauch-Shooter-Konzept stützen kann, warum geht das nicht mit Action-Rollenspielen? Stattdessen herrscht hier offenbar das Grafik-Adventure-Prinzip vor, das da heißt: »Bloß keine Veränderungen«.

Schade drum, denn im Spannungsfeld zwischen Storytelling und Gameplay bleibt Erstes bei Torchlight 2 komplett auf der Strecke. Dafür glänzt das Runic-Werk bei Letzterem, bei der Spielmechanik. Das freie Charaktersystem ist so, wie ich es mir wünsche, die Pets sind wie schon im Vorgänger eine sinnvolle und nützliche Ergänzung, die Spielwelt erweist sich als groß und abwechslungsreich, der Wiederspielwert als hoch und der Spielfluss als genau richtig. Die absolute Benutzerfreundlichkeit beim Koop-Modus und der geringe Kaufpreis (besonders angesichts der hohen Spieldauer), machen Torchlight 2 in meinen Augen daher schon zu einem Pflichtkauf.

Doch an Gegenständen herrscht eh kein Mangel, wir erbeuten sie in Hülle und Fülle. Damit wir nicht permanent per Wegpunkt- oder Schriftrollen-Portal zum Verkauf in die Stadt springen müssen, stellt uns **Torchlight 2** wieder ein Pet zur Seite. So sucht sich jeder Held zum Spielbeginn einen von acht tierischen Begleitern aus, vom Frettchen bis zur Bulldogge. Deren Inventar können wir mit überflüssigem Krempel vollladen. Benötigen wir den Platz, schicken wir das Tierchen einfach zum Händler zurück, wo es die Ware ver- und bei Bedarf auch gleich neue Tränke oder Schriftrollen einkauft – sehr praktisch. Die Lieferung bringt unser Begleiter nach zwei Minuten zurück. Wenn das Pet gerade

mal nicht als Handelsvertreter unterwegs ist, greift es uns bei Kämpfen unter die Arme. Da wir aber zum Beispiel von einem Frettchen nicht allzu viel Schlagkraft erwarten dürften, sollten wir unsere Tierchen mit Fischen füttern, die wir an vorgegebenen Stellen in einem anspruchslosen Minispiel angeln. Je nach Fischart mutiert unser Helferlein wenige Minuten lang zu einer kampfstarken Kreatur: Webspinnen etwa binden Gegner mit Netzen fest, tollwütige Schakale verteilen giftige Bisse, und Maulwurf-Biester können Feinde kurzzeitig lähmen. Das macht unsere Begleiter in engen Kämpfen wertvoller, aber leider dürfen wir sie (abgesehen von etwas Ausrüstung) nicht sonderlich individualisieren. Lediglich vier (jederzeit austauschbare) Zauber dürfen wir den Viechern beibringen, indem wir sie mit erbeuteten oder gekauften Schriftrollen ausrüsten. Auch unser Held darf vier dieser Hexereien einsetzen und etwa Skelette und Zombies beschwören. Das trägt zur freien Charakterentwicklung bei.

Unser Pet könnte glatt zu unserem besten Freund werden, wenn wir nicht im echten Leben schon beste Freunde hätten. Mit denen dürfen wir nun endlich Koop-Partien bestreiten – eine Revolution nach dem rein auf Solisten ausgelegten **Torchlight**. So stürzen sich nun bis zu sechs Monsterjäger ins Abenteuer, entweder per Internet oder im lokalen Netzwerk. Eigene Partien können wir auch auf den Runic-Servern anlegen, so dass wir nicht auf Zufallspartien angewiesen sind. Der Clou dabei: Solo- und Koop-Modus hat Runic nicht getrennt, wir können mit ein und demselben Charakter die Kampagne bestreiten, dann eine Mehrspieler-Partie eröffnen und gemeinsam mit Freunden an Ort und Stelle weiterhacken. Lediglich im gleichen Game-Zyklus (New Game +, New Game ++, etc.) müssen die Charaktere sein. Glücklicherweise bleibt dabei egoistisches Hauen und Stechen um die beste Beute aus, denn das Spiel versorgt jeden Spieler für sich mit Gegenständen und Gold. Das trägt zum sozialen Frieden bei und sorgt dafür, dass unsere Freunde auch Freunde bleiben. Das Zwischenmenschliche soll ja erhalten bleiben, wir sind schließlich nicht beim Porno. Patrick C. Lück / GR

TERMIN 20.9.2012 PREIS 20 Euro USK ab 16 Jahren

Torchlight 2

Action-Rollenspiel

Publisher Runic Games/Daedalic
Entwickler Runic Games
Sprache Englisch
Ausstattung Download

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK	ACTION-ROLLENSPIEL
SPASS	»Die Beutejagd motiviert monatelang.«
EINSTIEG	HAUPTSPIEL
ENDSPIEL	
SPIELSTIL	Kampf
CHARAKTER	einfach
FREIHEIT	linear
KÄMPFE	Action
HANDLUNG	einfach
	Handw./Quests komplex offene Welt Taktik komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne (6)
SPIELTYPEN Internet, LAN DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

WERTUNG Gut
»Fließender Übergang zwischen Solo- und Koop; auch im LAN – klasse!«

GRAFIK

- stimmiger Comic-Look
- schöne Lichtstimmungen
- gelungene Zauber- und Kampfeffekte
- gute Monstermodelle
- oft unscharfe Texturen
- polygon- und detailarm

SOUND

- schöne Musikstücke mit Referenzen an das Ur-Diablo
- sehr gute Soundeffekte
- gute Sprecher
- ... wenn denn mal welche zum Einsatz kommen

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade
- optionaler Hardcore-Modus
- keine unfairen Stellen
- faire Strafe für Tode
- erst auf den höheren Schwierigkeitsgraden anspruchsvoll

ATMOSPHERE

- hervorragender Spielfluss
- stimmungsvolle und abwechslungsreiche Schauplätze
- lahme Inszenierung der Zwischensequenzen und Quest-Texte

BEDIENUNG

- klassisch gute Steuerung
- frei belegbar
- einfacher Wechsel zwischen Solo- und Koop-Modus
- kein Zurücksetzen beim Spielneustart
- Objekte verdecken manchmal die Sicht

UMFANG

- große Spielwelten mit Zufallsbaukasten
- hoher Wiederspielwert
- Koop-Modus
- 15 Stunden Kampagne
- nur vier Klassen

QUESTS/HANDLUNG

- viel zu tun und zu entdecken
- Geheimräume, Bonusquests
- Herausforderungen
- oft unmotiviertes Quest-Design
- lahme Haupthandlung

CHARAKTERSYSTEM

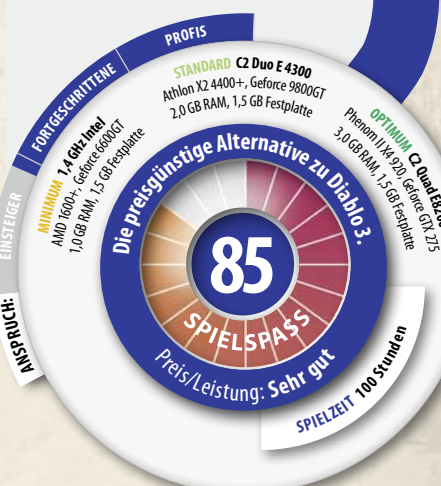
- freie Charakterentwicklung
- umfangreicher Fertigkeitenbaum
- Ruhmessystem
- auch in hohen Levels noch motivierend
- Pets

KAMPFSYSTEM

- sehr guter Spielfluss
- viele Zwischen- und Bossgegner
- ermöglicht unterschiedliche Taktiken
- Pets kämpfen mit Charge-Leiste
- Diablo 3 noch etwas knalliger und direkter

ITEMS

- Sammelsucht greift auch hier
- riesiges Arsenal an Gegenständen
- Ausrüstungssets
- Socket-System zur Verbesserung
- vieles unnütze Beute
- nur wenig Ausrüstung fürs Pet





The apocalypse was just the beginning...



COMING SOON



GRIMLANDS.DE



©2012 gamigo AG, All rights Reserved, developed by Drago So. Zoo.

gamigo

Of Orcs and Men

Das Rollenspiel macht vieles anders als die Konkurrenz – und hinterlässt dabei ständig den Eindruck von »gut gemeint, aber nicht gut umgesetzt«. Von Daniel Matschijewsky

➕ Stärken

- + taktische Kämpfe
- + durchdachtes Talentsystem

⊖ Schwächen

- verschenktes Story-Potenzial
- mauer Quests
- kleine Schlauchlevels

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Cyanide Studios** (*Game of Thrones*, **GS 08/12: 66 Punkte**)
Termin: **12.10.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, vier weitere Sprachen** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8084 Auf DVD: Test-Video

Groß, grün und leicht reizbar. Das trifft wohl auf jeden Ork zu. Auf Arkail, die Hauptfigur in **Of Orcs and Men**, aber ganz besonders.

Denn der Zweieinhalb-Meter-Hüne rastet regelmäßig wegen jeder noch so kleinen Lappalie aus. Sehr zum Leidwesen seiner Clan-Kameraden, die den Heißsporn einfach nicht unter Kontrolle bekommen. Deshalb wird Arkail kurzerhand auf eine Mission geschickt, die geradezu für ihn gemacht scheint: Töte den menschlichen Imperator. Denn der versklavt alles, was grünhäutig und nicht bei drei auf den Bäumen ist. Damit der temperamentvolle Ork unterwegs nicht allzu viel Kollateralschaden anrichtet, wird ihm der clevere Gnom Styx als Aufpasser zur Seite gestellt. Die perfekte Figuren-

Konstellation für ein unterhaltsames Rollenspiel. Könnte man meinen.

Gute Orks und böse Menschen? Schon beim Szenario schlägt der Entwickler Cyanide (**Blood Bowl**) einen ungewöhnlichen Weg ein. Das tut dem Titel gut, denn die in Fantasy-Spielen oft zitierte Ork-gegen-Mensch-Thematik erhält dadurch einen frischen Anstrich. Zwar gewinnt die Handlung von **Of Orcs and Men** trotzdem keine Innovationspreise, Arkails und Styx' Abenteuer bleibt dank diverser Wendungen aber dennoch bis zum Ende der Kampagne spannend. Allerdings schöpfen die Autoren das Potenzial ihres Helden-Duos nicht aus. Da haben wir Arkail, einen grobschlächtigen Ork mit Aggressionsproblemen auf der einen Seite und den durchtriebenen Schurkengnom Styx

! Online-Aktivierung

Of Orcs and Men muss online aktiviert werden. Danach können Sie das Spiel auf bis zu fünf Rechnern installieren. Ein Revoke-Tool, das die Aktivierung zurücknimmt, ist vorhanden. Es ist also möglich, das Spiel weiter zu verkaufen.

auf der anderen. Eigentlich genug Zündstoff für spannende Reibereien. Oder wenigstens Humor, wie man ihn aus Buddy-Movies wie **Rush Hour** kennt. Beides fehlt dem Spiel. Stattdessen abenteuer das ungleiche Paar eher nebeneinander her, Konflikte werden viel zu schnell gelöst. Das ist schade und degradiert die Figuren zu klischeehaften Abziehbildern ohne große Tiefe.



Im **Pausenmodus** können wir über dieses Kreismenü **1** bequem Talente aktivieren und bis zu vier davon aneinander reihen **2**. Die Zahlen über den Köpfen der Gegner weisen auf deren Angriffsstärke und Panzerung hin **3**. Unser KI-Kollege **4** agiert selbstständig.



Arkail und Styx lenken wir aus der Schulterperspektive, per Knopfdruck können wir jederzeit zwischen den beiden wechseln. Das ist auch nötig, denn jeder Held hat spezielle Fertigkeiten. Während sich der Gnom unsichtbar macht und Feinde lautlos abmurkst, drischt Arkail vorzugsweise mit schwerem Gerät auf seine Gegner ein. Der Clou: Wir dürfen entweder in Echtzeit kämpfen oder im Pausenmodus bequem bis zu vier Angriffe aneinander reihen. Zwar ist bei den Gefechten durchaus Grips gefragt, die taktische Tiefe eines **Dragon Age** erreicht **Of Orcs and Men** aber zu keiner Zeit. Und wer schnelle Echtzeitkämpfe bevorzugt, der dürfte die Dynamik von **The Witcher 2** vermissen.

Doch auch wenn das Spiel nicht an seine offensichtlichen Vorbilder heranreicht, machen die Scharmützel Spaß. Zumal sich Cynide einen unterhaltsamen Kniff einfallen ließ. Denn wenn Arkail zu viel Schaden einsteckt, rastet er aus und schlägt unkontrolliert um sich. Dann müssen wir mit Styx zwar schnell das Weite suchen, können aber vergnügt dabei zuschauen, wie der Ork im Rausch reihenweise Menschenlein platt haut. Zu leicht wird **Of Orcs and Men** dadurch trotzdem nicht, schon der zweite der vier Schwierigkeitsgrade stellt Genre-Könner vor so manche Herausforderung.

Genretypisch sammeln wir durch erledigte Gegner Erfahrung, die wir in vier ebenso genretypische Charakterwerte sowie den Ausbau unserer Talente stecken. Letztere fallen zwar nicht allzu vielfältig aus, lassen sich bei bestimmten Levelaufstiegen aber in je zwei Bereichen spezialisieren. Das motiviert, ist aber schon fast alles an Rollenspiel, was in **Of Orcs and Men** steckt. Davon abgesehen lässt das Programm nämlich all das, was dieses Genre sonst noch ausmacht, weitgehend vermissen. Beispielsweise fallen sämtliche Gebiete nicht nur enorm klein, sondern auch enorm linear aus. Und selbst wenn die Areale Abzweigungen bieten, gibt es dort nur in den seltensten Fällen

eine Kiste mit Gegenständen darin zu entdecken. Derartige Defizite finden sich auch bei den Quests. Egal ob Haupt- oder Nebenaufgabe, wir haben nie mehr zu tun, als von A nach B zu latschen und unterwegs alle Gegner umzuhausen. Da stört es doppelt, dass wir in Dialogen unsere Antworten zwar selbst wählen dürfen, diese aber nur selten Auswirkung auf den Gesprächsverlauf oder die Quest haben.

Grafisch ragt **Of Orcs and Men** ebenfalls kaum aus dem Einheitsbrei heraus. Zwar sehen die Charaktere sehr gut aus, und auch die Texturen sind fast ausnahmslos knackig scharf, die generelle Polygonarmut der Umgebung hält dem

Konkurrenzvergleich aber nicht stand. Dazu kommen teils abgehackte Animationen und spärliche Effekte. Beim Sound gibt es hingegen nur wenig Anlass zur Kritik. Die Musik und Kampfgeräusche untermalen das Geschehen passend, die deutschen Sprecher der Helden leisten gute Arbeit. Bei so mancher Nebenfigur mag die Stimme aber nicht so ganz zum Charakter passen. **DM**



Weder Ork noch Gnom

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Es ist wirklich zum grün ärgern. Ärgern darüber, dass die Entwickler zwar im Ansatz gute Ideen hatten, sie aber nicht konsequent umgesetzt haben. Für ein Rollenspiel ist die Welt zu klein, das Questdesign zu mau. Für ein Actionspiel hingegen mangelt es dem Titel an Dynamik und Spektakel. Vor allem aber stört mich das versenkte Potenzial beim Helden duo. Was hätte man alles aus Arkail und Styx machen können? So kann ich **Of Orcs and Men** nur beinhalten Fantasyfans empfehlen, die auf Taktik-kämpfe stehen und derzeit nichts anderes zu spielen haben. Oder Sie warten, bis es den Titel zum Budget-Preis gibt.

Bugs

In **Of Orcs and Men** stecken wenige, dafür umso ärgerlichere Bugs. So hängen Feinde bisweilen in Wänden fest, sodass wir sie nicht angreifen können. Hier hilft nur der Druck auf die Quickload-Taste. Viel nerviger: Aus unsersichtlichen Gründen verweigern bestimmte Tasten immer mal wieder den Dienst, etwa F5 (fürs Speichern) oder die Esc-Taste, um ins Hauptmenü zu wechseln. **Dafür werten wir die Bedienung um einen Punkt ab.**

TERMIN 12.10.2012 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

Of Orcs and Men

Action-Rollenspiel

Publisher Focus Home Interactive
Entwickler Cynide Studios
Sprache Deutsch, Engl., Franz., vier weitere
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 25 Seiten Handbuch
Kopierschutz Online-Aktivierung



GRAFIK

- + detaillierte Charaktermodelle
- + meist scharfe Texturen
- + polygonarme Umgebungen
- abgehackte Animationen

SOUND

- + passende Musikuntermalung
- + gute Kampfgeräusche
- + gute Sprecher für die Hauptfiguren ...
- ... aber auch diverse Fehlbesetzungen

BALANCE

- + vier Schwierigkeitsgrade
- + leichter Einstieg
- Anspruch der Quests schwankt stark
- für Einsteiger generell zu schwer

ATMOSPHERE

- + düstere Fantasy-Welt
- + viele Zwischensequenzen ...
- ... die etwas lahm inszeniert sind
- unspektakuläre Schlauchlevels

BEDIENUNG

- + eingängige Maus- und Tastatursteuerung
- + frei konfigurierbar
- + übersichtliche Menüs
- gelegentliche Kameraprobleme
- Bugs

UMFANG

- + zehn Stunden lange Story-Kampagne
- + kaum Nebenquests
- + kleine Gebiete
- keinerlei Wiederspielwert

QUEST/HANDLUNG

- + spannender Auftakt
- + diverse Wendungen
- flache Hauptfiguren
- wenige, kurze, ideenlose Nebenquests

CHARAKTERSYSTEM

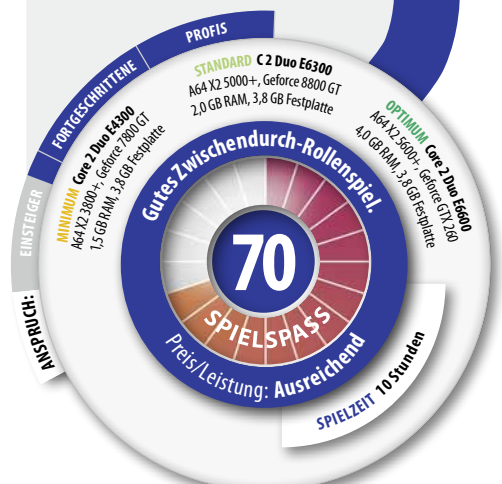
- + Charakterwerte und stufenweise ausbaubare Fertigkeiten
- + Spezialisierungen möglich
- etwas geringe Auswahl

KAMPFSYSTEM

- + taktisch ziemlich anspruchsvoll
- + Arkail und Styx haben spezielle Vor- und Nachteile
- Gegner in ihren Taktiken recht variantenarm

ITEMS

- + Charakterfeinschliff durch magische Vorteile
- + sehr wenige Waffen und Items
- kaum Beute zu finden



Der Autor Jan Müller-Michaelis, hat einen wundervollen Auftritt als **Gondoliere** des Schwimmenden Schwarzmarkts.

Drei tote Tauben liegen hinterm Schrank.

Cletus, der Doppelgänger von Rufus, gewinnt gerade die Oberhand über Rufus, und auch Goal ist schwer angeschlagen.

Chaos auf Deponia



Je tiefer Daedalics Adventure-Trilogie im Müll des Schrottplaneten wühlt, desto edler die Beute: Nach Gold für den Auftakt verdient der Mittelteil Platin! Von Patrick C. Lück

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Daedalic Entertainment (Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten, GS 08/11: 80 Punkte)**
Termin: **12.10.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7838

Auf DVD: Test-Video

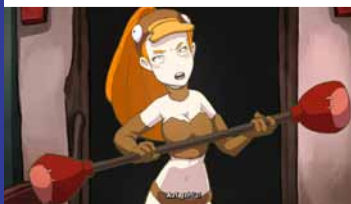
Mittlere Kinder sind oft die ungeliebten, das gilt auch für bekannte Film- und Spieltrilogien: Das Finale ist vertagt, die Story dreht Warteschleifen. Dass es auch anders geht, beweist zum Beispiel **Monkey Island 2** – oder **Chaos auf Deponia**, die Fortsetzung des Adventure-Hits **Deponia** (GS 03/2012, 88 Punkte) von Daedalic. Obwohl **Chaos auf Deponia** den Mittelteil einer Trilogie bildet, überragt es seinen ohnehin grandiosen Vorgänger erzählerisch, beim Umfang und beim Humor nochmal ein Stück. Ein starkes Stück.

Chaos auf Deponia schließt fast nahtlos an **Deponia** an, das durch sein abruptes, sehr offenes Ende einen faden Nachgeschmack hinterließ. Schwamm drüber, nun geht's ja weiter: Der auf dem Schrottplaneten **Deponia** verbliebene, immer noch an maßloser Selbstüberschätzung leidende Held Rufus sieht sich zwei Problemen gegenüber. Zum einen muss er verhindern, dass der Militär-Bürokratie-Apparat Organon den Planeten oder wenigstens die bewohnten Regionen sprengt. Zum zweiten ist die Persönlichkeit seiner Androiden-Freundin Goal aufgrund einer missglückten Operation in drei Charaktere zersplittert, die unterschiedlicher

kaum sein könnten. Letzteres hat wohl mit den Ramsch-Datasetten zu tun, die Rufus statt der Qualitätsware erstanden hat – schließlich gab's einen Gratis-Lolli dazu!

Die Handlung ist gegenüber dem Vorgänger deutlich komplexer und spannender geraten. So stehen wir nun stärker unter Druck, da Deponia bald gesprengt wird, und stacheln aktiv eine Revolte der Deponianer gegen den Organon an. Aber auch die Sorge um Goal und die Rivalität mit Rufus' bösem Doppelgänger Cletus hält uns bei der Stange. Zudem erleben wir einige tiefgreifende Story-Wendungen, an deren Ende wir uns fragen

Let's get ready to rumble Schnabeltier-Bataka



Ein falscher Spruch zur falschen Zeit, und schon müssen wir uns mit der krawalligen Seite von **Goal** im Schnabeltier-Bataka messen.



An einer wehrlosen **Puppe** können wir vor dem Kampf unsere Bataka-Kampftechniken trainieren. Und uns schon mal abreagieren.



Im **Kampf** selbst müssen wir unter Zeitdruck die richtige Deckung wählen und unsererseits die ungedeckten Stellen von Goal angreifen.



Die **Belohnung** für den Sieg ist so, wie es sich Rufus in seinen Träumen ausgemalt hat.



müssen, wer nun der größte Egoist ist: Rufus, Cletus oder am Ende etwa Goal? Die Antwort gibt's zwar erst mit dem finalen dritten Teil, da auch **Chaos auf Deponia** relativ offen endet, aber immerhin sind nun alle Fährten fürs große Finale gelegt. Überdies wirkt der Schluss des zweiten Teils deutlich runder und befriedigender als im Vorgänger.

Insgesamt ist auch der Umfang von **Chaos auf Deponia** gegenüber dem ersten Teil gewachsen, was vor allem am neuen Hauptschauplatz liegt: Beim Schwimmen- den Schwarzmarkt handelt es sich um eine Stadt auf dem Meer (der Endzeit-Trash **Waterworld** lässt grüßen), deren Ausmaße die des Dörfchens Kuvaq aus dem ersten Teil weit übersteigen. Wir erkunden sorgsam handgemalte Viertel wie die abgerissene Hafengegend, den lebendigen Marktplatz, das beschauliche Klein-Venedig oder die schnöselige Oberstadt, die wir nur nach gelungener Geruchprobe betreten dürfen. Damit einher gehen mehr Charaktere, mehr Interaktionsmöglichkeiten und mehr Komplexität, kurz gesagt: ein Mehr an Spielfreude.

Aber nicht nur die Story und die Schauplätze tragen zum Spaßfaktor bei, sondern vor allem all die skurrilen Charaktere, die aberwitzigen Dialoge, der zeitlose Slapstick und der oft doppelbödige Wortwitz. So begegnen wir auf dem Schwimmenden Schwarzmarkt nicht nur alten Bekannten, sondern auch einem verunsicherten Restaurant-Besitzer mit menschenfressendem Dämon im Keller, einem blinden Apotheker, Rufus' Papa (huch!), einem Schnabeltier-Club-Vorsitzenden («Ich bin hier, Du bist hier, Schnabeltier») sowie jeder Menge Schnabeltiere. Selbstredend dürfen sich Rufus und Goal auch noch im Schnabeltier-Bataka balgen.

Die geschliffenen Dialoge unterstreichen die Abgedrehtheit der Charaktere. So leidet der Anführer der lokalen Widerstandszelle, die noch untätiger ist als ihre Genossen der »Volksfront von Judäa« aus **Das Leben des Brian**, unter einem nuschelnden Sprachfehler (und unter seiner Mutter), Rufus' Ex-Freundin Toni hat weiterhin nur beißenden

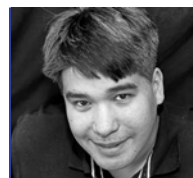
Spott übrig, und Doc verzweifelt allmählich an Rufus. Dazu hat der Autor Jan »Poki« Müller-Michaelis neben seinen begleitenden Erzähler-Liedchen einen hinreißenden Auftritt als singender Gondoliere. Wie viele Dialogzeilen haben dessen Lieder eine zweite Ebene, die auf Beziehungsstress hindeutet. Eigentlich müssten wir uns nun Sorgen um Pokis Liebesleben machen, andererseits sind die Einlagen einfach zu witzig.

Bei den Rätseln zieht **Chaos auf Deponia** eine neue Ebene ein, denn die drei Persönlichkeiten von Goal, zwischen denen Rufus per Fernbedienung hin und her schalten kann, sind bei einigen Knobeleyen sehr von Nutzen. So lässt sich die kindlich-naive Goal zu allem überreden, die temperamentvolle Krawall-Goal sorgt für handfeste Resultate und die versnobte Lady-Goal möchte gerne zum Essen ausgeführt werden. Aber auch die meisten regulären Rätsel gefallen durch ihr klassisch-gutes Kombinations-Design; ein Meta-Ebenen-Rätsel verlangt sogar von uns, über den Tellerrand der Spielmechanik hinauszugucken. Nur bei einigen Minispiel-

chen fällt das Niveau leicht ab, aber die lassen sich ja zum Glück überspringen.

Technisch und künstlerisch zeigt sich

auch **Chaos auf Deponia** durchgehend auf höchstem Niveau. Die Zeichnungen und Animationen wirken wir aus einem Guss, die Charaktere verschoben und liebevoll und die Sprecher perfekt passend. Vernachlässigt hat Daedalic dieses mittlere Kind also auf keinen Fall. Patrick C. Lück / GR



Zum Wegwerfen ... komisch!

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Chaos auf Deponia sieht so aus, als hätte Daedalic meine Kritik am letzten Teil tatsächlich gelesen und sich zu Herzen genommen. Gegenüber dem ohnehin bereits grandiosen Vorgänger ist Chaos auf Deponia komplexer, länger, spannender, wendungsreicher und sogar noch einen Zacken witziger – wer hätte das gedacht?! Und so führt diesmal an der wohlverdienten Platin-Medaille kein Weg vorbei. Damit aber keine Missverständnisse entstehen: Chaos auf Deponia ist kein Gehirn fressendes Rätselmonster, es bietet keinen brachialen Holzhammer-Humor und auch keine genreumwälzenden Innovationen. Vielmehr sind die Daedalic-Adventures und vor allem Chaos auf Deponia Biotope für all die Monkey-Island-Nostalgiker, Woody-Allen-Wortwitz-Verehrer, Beziehungsgestressten, Schnabeltier-Freunde, Schnabeltier-Hasser und Monty Python-Jünger. Neben dem zeitlosen Slapstick und dem wunderbaren Art Design überzeugen vor allem die feinen und hintersinnigen Töne in den Dialogen und Geschichten, die erwachsene Spieler dazu bringen, sich vor Lachen wegzuerwerfen.

Stärken

- + tolles Art-Design
- + geschmackvoller Humor
- + urkomische Songs
- + glaubwürdige Charaktere mit Tiefe
- + komplexer, umfangreicher und spannender als der Vorgänger

Schwächen

- leicht schwankende Rätsequalität

TERMIN 12.10.2012 PREIS 30 Euro USK ab 6 Jahren

Chaos auf Deponia

Adventure

Publisher Daedalic
Entwickler Daedalic
Sprache Deutsch
Ausstattung Falttschachtel, 1 DVD, Soundtrack-CD, Poster, Schnellanleitung
Kopierschutz keiner

GRAFIK

- + wunderhübsche und stimmige Hintergründe
- + flüssige und gut handgezeichnete Animationen
- + schöne und zahlreiche Zwischensequenzen

9/10

SOUND

- + sehr schöne und dynamische Hintergrundmusik ...
- + ... teilweise auf Schrott eingespielt + tolle Song-Einlagen
- + ausgezeichnete deutsche Sprecher

10/10

BALANCE

- + optionale Objektanzeige + immer fair
- + Minispiele lassen sich überspringen
- kein Journal oder Rätselhilfe

7/10

ATMOSPHÄRE

- + absolut stimmige Cartoon- und Schrottwelt
- + Bedrohung durch den Organon noch greifbarer
- + Zeit für eine Revolution!

10/10

BEDIENUNG

- + Inventar per Mausrad
- + Hotspot-Anzeige mit dritter Maustaste + Quick-Save
- gelegentliche Ebenenwechsel nerven

9/10

UMFANG

- + gute Spieldauer + viel mehr Schauplätze ... + ... die besser miteinander verbunden sind + Extras ... + ... die aber mager ausfallen
- kaum Wiederspielwert

8/10

HANDLUNG

- + mehrere Handlungsstränge + unerwartete und interessante Wendungen
- + spannend, tragisch, tiefinnig und komisch zugleich
- + rundes Ende als im Vorgänger

9/10

CHARAKTERE

- + toller Anti-Held + glaubwürdige und witzig-charmante Nebenfiguren
- + fast jede Figur mit Tiefe und Hintergrund ausgestattet
- + grandioser Gondoliere

10/10

DIALOGE

- + mit vielen nützlichen Hinweisen durchsetzt
- + intelligente Dialoge mit zahllosen Wort- und Sprachspielereien
- + sehr witzig

10/10

RÄTSEL

- + logische Auflösungen + angenehm fordernd + gut in Geschichte integriert
- + Goal-Datensätze + manchmal etwas wenige Hinweise
- nicht jedes Minispiel gelungen

8/10



Freispiel

Trine 2 Goblin Menace

Die Goblins schlagen zurück! Aber wer wären wir denn, wenn wir den grünen Gnomen mit unserem Heldentrio nicht Einhalt gebieten könnten?

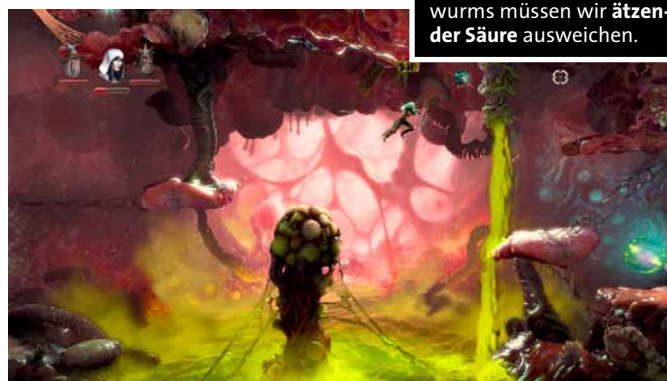
DLC

WAS [Jump&Run](#) WER [Frozenbyte](#)
WO [Quicklink 8080](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [ca. 7 Euro](#)

Ende 2011 haben wir mit Zoya, Pontius und Amadeus, dem Helden-trio von **Trine 2**, einer fiesen Hexe das Handwerk gelegt. Dabei standen uns aber auch eine Menge Goblins im Weg, die wir quasi nebenbei mit erledigt haben. Im ersten DLC **Goblin Menace** sammeln die rachelustigen Grünlinge ihre Kräfte, und ihr schlauer König befiehlt, Amadeus' Frau zu entführen. So beginnt ein neues **Trine 2**-Abenteuer, das uns für gut vier Stunden blendend unterhält.

Am motivierenden Grundprinzip von **Trine 2** ändert sich nichts. Nach wie vor turnen wir mit einem der drei Helden von links nach rechts durch wunderschöne 2D-Levels und lösen teils knifflige Sprung- und Rätselpassagen. Auf Knopfdruck wechseln wir zwischen den drei Recken hin und her, um auf ihre Spezialfähigkeiten zurückzugreifen. Im Laufe der Rettungsaktion verschlägt es uns in sechs neue Gebiete. Dabei erkunden wir unter anderem eine Wüste, eine Wolkenstadt und sogar den Magen eines Riesenwurms. Die Umgebungen stecken voller Details, sind mit wunderschönen Hintergründen dekoriert und bieten zahlreiche geheime Orte, die es zu entdecken gilt. Neben der neuen Kampagne beschert **Goblin Menace** jedem Helden zusätzliche Fähigkeiten, die wir, einmal freigeschaltet, auch im Hauptprogramm nutzen dürfen. Fans von **Trine 2** können also bedenkenlos zuschlagen, trotz des etwas hohen Preises von knapp sieben Euro, denn **Goblin Menace** bietet mehr vom Guten. Bislang allerdings nur auf Englisch, eine deutsche Version gibt es noch nicht. [MW](#)

Fazit: Unbedingt spielen!



Im Bauch eines Riesenwurms müssen wir **ätzen-der Säure** ausweichen.



Sogar auf den idyllischen Wolken-Inseln bekommen wir es mit **Goblins** zu tun.

GRÖSSE IST ENTSCHEIDEND

© Enermax 2012. Alle Rechte vorbehalten. Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Änderungen ohne vorherige Ankündigung vorbehalten. Maße für den Vergleich: FULMO GT B 235 mm x T 674 mm x H 640 mm; FULMO B 221 mm x T 520 mm x H 505 mm

ECA892AG-BL

ECA1092AG-BL

ECA892BG-BL

UND WIE GROSS IST DEINER?

ENERMAX FULMO DAS MASS ALLER DINGE!

Wenn groß nicht mehr groß genug ist und die Hardware alle Rahmen sprengt, dann reicht der Standard nicht mehr aus. Enermax hat mit der Fulmo-Serie für alle Hardware-Verrückten eine neue Dimension geschaffen. Bis zu vier Grafikkarten, alle möglichen Mainboard-Formate bis hin zu überdimensionalen HPTX-Modellen im Fulmo GT, unzählige Festplatten und Lüfter verschwinden in den Großraum-Towern von Enermax. Datenübertragung erfolgt in Höchstgeschwindigkeit per USB 3.0. Dazu kommen eine Hot-Swap-Dockingstation (2,5"/3,5" HDD/SSD), vorinstallierte blaue LED-Lüfter, ein stufenloser Drehzahlregler (ECA1092AG-BL/ECA892AG-BL) und unzählige Extras für eine bequeme und schnelle Systeminstallation.

 **ENERMAX**
POWER. INNOVATION. DESIGN.

WWW.ENERMAX.DE/FULMO

amazon.de

ALTERNATE

ATELCO
Computer

DiTech
COMPUTER UND MOBILE PERIPHERALS

HOH.de

K&M Elektronik AG
www.knelelektronik.de

Mindfactory
Aktionspreisliste!

NOGARD
Computer-World

KotOR 2 Restored Content Mod

Mod

WAS [Mod für KotOR 2](#) WER [TSLRCM Team](#)
WO [Quicklink 8082](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Wie in den Grabstätten der Sith schlummern auch in **Knights of the Old Republic 2** verborgene Schätze. Die Spieldateien des Rollenspiel-Klassikers von 2005 stecken nämlich voller ungenutzter Quests und Dialoge, die der Entwickler Obsidian aus Zeitgründen nicht mehr fertig stellen konnte. Die **Restored Content Mod** gräbt diese Inhalte aus und macht sie spielbar. So infiltrieren wir zum Beispiel als Killerdroide HK-47 die Fabrik, in der seine verhassten Nachfolgemodelle produziert werden. Die ohnehin schon fesselnde Handlung wird mit erweiterten Dialogen und – besonders zum Finale hin – komplett neuen Szenen umfangreich ausgebaut. Außerdem behebt die Mod viele Bugs, die das Originalspiel plagten. Völlig fehlerfrei ist es zwar immer noch nicht, trotzdem entsteht ein deutlich runderes Gesamterlebnis. Besonders cool: Weil die entfernten Dialoge bereits eingesprochen waren, können wir die Mod auf Deutsch oder Englisch mit professioneller Sprachausgabe genießen. [MA](#)

Fazit: Unbedingt ausprobieren!



An Bord der Ebon Hawk können wir unseren **Begleitern** die Kampftechniken des Hauptcharakters beibringen.

Darksiders 2 Arguls Grab

DLC

WAS [DLC für Darksiders 2](#) WER [Vigil Games](#)
WO [Quicklink 7185](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [ca. 7 Euro \(für Käufer der First Edition gratis\)](#)



Mit dem **Granatwerfer** wird Darksiders 2 fast zum Shooter. Spaß macht das aber nur bedingt.

Arguls Grab besteht aus einem größeren Gebiet, in dem zwei Dungeons und ein talähnlicher Abschnitt auf uns warten. Die beiden Höhlen spielen sich ähnlich, wie man es vom Hauptprogramm gewohnt ist. Mit Tod schnetzeln wir uns durch diverse Räume, lösen Rätsel, hüpfen über Abgründe, suchen Schlüssel für versperrte Türen und bekämpfen Horden von Gegnern. Wesentlich interessanter und ungewöhnlicher ist der dritte Abschnitt des DLCs. Hier schnappt sich Tod nämlich eine Art Granatenwerfer und ballert sich damit durch einen langen Korridor, in dem es von Skelettkriegern und Eismonstern nur so wimmelt. Das ist zwar anfangs noch ganz spaßig, wird aber spätestens nach dem 30. weggesprengten Gegner ermüdend. In knapp zwei Stunden hat man den DLC durchgespielt. Besonders herausfordernd sind dabei weder die beiden Dungeons noch der Shooter-Abschnitt. Das geht besser, Vigil! [TV](#)

Fazit: Für Fans

Living Classics

Social Games

WAS [Wimmelbildspiel](#) WER [Amazon Game Studios](#)
WO [Quicklink 8050](#) WANN [bereits erschienen](#) GELD [kostenlos](#)

Der weltweit größte Online-Versandhändler Amazon hat ein eigenes Entwicklerstudio gegründet. Und mit **Living Classics** auch gleich sein erstes Spiel veröffentlicht. In dem Facebook-Titel wollen die Macher berühmte Geschichten wie **Alice im Wunderland**, **König Arthur** und **Der Zauberer von Oz** zum Leben erwecken. Was in der Theorie spannend klingt, entpuppt sich als simple Wimmelbild-Sammlung, bei der wir in vergleichsweise detailarmen 2D-Hintergründen möglichst schnell und möglichst präzise sich bewegende Objekte ausmachen und anklicken müssen. Für Fans des Genres ein Fest, zumal der Schwierigkeitsgrad mit jeder der zahlreichen wie kurzweiligen Quests dezent ansteigt und die Lust nach immer höheren Highscores enorm motiviert. Wer damit aber nichts anfangen kann, den wird auch **Living Classics** – trotz seiner berühmten Vorlagen – nicht bekehren können. [DM](#)

Fazit: Nur für Wimmelbild-Fans



Wimmelbild-Klickerei liebt oder hasst man. Uns hat's durchaus Spaß gemacht.



TRUE BLOOD

DON'T CRY. IT'S BACK.

Die 5. Staffel als deutsche TV-Premiere exklusiv ab 18.11.

Sonntags um 20.15 Uhr als Doppelfolge im Zweikanalton

Deine True Blood-Stars jetzt im Interview auf syfy.de

Syfy
Imagine Greater

Farmville 2

Social Games

 WAS **Aufbauspiel** WER **Zynga**

 WO **Quicklink 8081** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Der Urvater des Social-Gaming-Booms bekommt einen Nachfolger: **Farmville 2** schickt uns erneut auf unseren eigenen Bauernhof. Dort pflanzen wir Feldfrüchte an und können die Ernte entweder verkaufen, zu Futter für unsere Tiere verarbeiten oder – ganz neu – in der Küche für lukrative Rezepte verwenden. Die Zubereitung kostet Energie, während jede Aussaat unseren Wasservorrat leert. Weil sich beides nur langsam wieder auffüllt, spielen wir **Farmville 2** in der Regel nicht lange am Stück. Stattdessen schauen wir immer mal wieder auf einen entspannten Kurzbesuch bei unserem Hof vorbei. Sondern anspruchsvoll fallen die Quests nicht aus, trotzdem motiviert es, unseren Bauernhof zu vergrößern und durch Levelaufstiege neues Saatgut freizuschalten. Genretypisch sind wir dabei auf die Hilfe von Facebook-Freunden angewiesen, die wir öfter mal um notwendige Güter anbetteln müssen. Einzige Alternative zum Vorwärtkommen sind Echtgeldzahlungen. **MA**

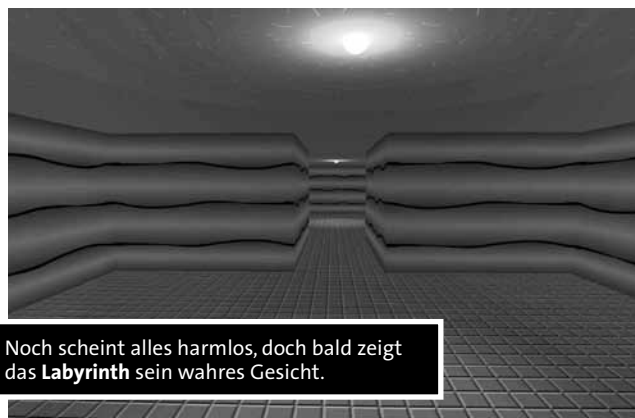
Fazit: Für Zwischendurch


Als erstes Zynga-Spiel setzt Farmville 2 auf eine charmante 3D-Grafik.

Where Am I?

Freeware

 WAS **Adventure** WER **Parsec Productions**

 WO **Quicklink 8079** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

 Noch scheint alles harmlos, doch bald zeigt das **Labyrinth** sein wahres Gesicht.

Mark »AgentParsec« Hadley, der Schöpfer des Indie-Horrorschockers **Slender**, ist zurück und beweist mit **Where Am I?** erneut, dass weniger manchmal mehr ist. Die Ausgangslage: Aus der Ego-Perspektive versuchen wir den Ausgang aus einem Labyrinth zu finden. Gerade als wir uns fragen, was an gut beleuchteten Räumen so gruselig sein soll, beginnt das Bild immer mehr zu rauschen. Mehr noch: Abzweigungen verschwinden urplötzlich, die Geräuschkulisse schwillt bedrohlich an, und während unsere Sicht immer stärker beeinträchtigt wird, glauben wir laufend etwas Dunkles, Undefinierbares um die Ecke huschen zu sehen. Es ist immer wieder kurios, mit welch einfachen Mitteln Spannung erzeugt werden kann. **Where Am I?** macht in diesem Bereich alles richtig. Und das, obwohl das technisch simple Spiel als Teil des Indium-Dave-Wettbewerbs in nur 48 Stunden programmiert wurde. **FH**

Fazit: Unbedingt ausprobieren!

Auf der Suche nach dem goldenen Fisch

Freeware

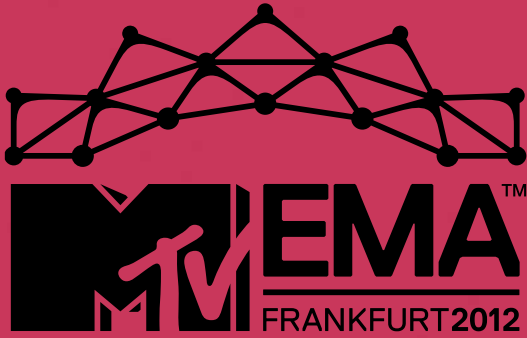
 WAS **Adventure** WER **Kelven**

 WO **Quicklink 8083** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

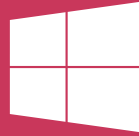
Spielerhelden sind ja oft Außenseiter. So auch Heinrich Töpfer, der Held von **Auf der Suche nach dem goldenen Fisch**. Der ist nämlich in ganz Funkelheim der einzige, der nicht zaubern kann – so einer kann ja nur das Gespött der Bewohner sein. Als eine Explosion die große Steinwand vor dem Dorf aufreißt, ändert sich seine Rolle aber schlagartig. In welche Richtung verraten wir nicht, denn die Handlung ist das Highlight des Spiels. In den etwa zwei Stunden Spielzeit rätseln wir uns in klassischer Adventure-Manier durch hübsch gezeichnete RPG-Maker-Landschaften. Auf Kämpfe oder Geschicklichkeitseinlagen verzichtet das Programm dabei weitgehend. Entstanden ist **Auf der Suche nach dem goldenen Fisch** übrigens aus einem so genannten Fragment-Wettbewerb. Die Wörter »Goldfisch«, »Explosion«, »Altersunterschied«, »Verband« und »Sucht« mussten im Spiel auftauchen. Das Spiel ist zwar kein Meilenstein, aber gelungene Adventure-Kost für zwischendurch. **MAW**

Fazit: Für zwischendurch

 Einziger Geschicklichkeitstest: Auf dem Feld müssen wir **verzaubertes Gemüse** einfangen.



IN PARTNERSHIP WITH:



Windows 8

ROCK N POLL

WER WIRD DIE NACHT ROCKEN?
GEHE AUF MTVEMA.COM UND GIB DEINEN TIPP AB

LIVE 11. NOV. 21:00
AUF MTV & VIVA



MTVEMA.COM



Black Mesa

Black Mesa ist nach acht Jahren endlich da. Die Fan-Neuaufgabe des ersten Half-Life sieht dank Source-Engine nicht nur klasse aus, das kostenlos herunterladbare Remake kommt sogar mit stimmigen Anpassungen daher. Von Jochen Redinger

Freeware

WAS **Ego-Shooter** WER **Black Mesa Mod Team**

WO **GameStar.de/Quicklink/8078** WANN **bereits erschienen** GELD **kostenlos**

Auf XL-DVD: Videovergleich mit Half-Life

Sehr stimmungsvoll: die **indirekte Beleuchtung** der Säure-Flüsse.

Das Fan-Remake **Black Mesa** ist keine 1:1-Kopie des ersten **Half-Life** aus dem Jahr 1998. Stattdessen wurde der Shooter-Klassiker auf Basis der Source-Engine nachgebaut und an einigen Stellen ergänzt und abgeändert – selbst **Half-Life**-Veteranen erleben Überraschungen. Und die auch noch kostenlos, denn die Neuaufgabe gibt es auf der offiziellen Webseite zum Download (Quicklink siehe oben), der Installer packt das Spiel samt Source-Engine-SDK über Steam auf Ihre Festplatte. Nach der Installation stürzen wir uns in Gordon Freemans großes Alien-Abenteuer und erleben noch einmal eine der bekanntesten Eröffnungssequenzen der Spielegeschichte. Die Bahnfahrt durch das streng geheime Black-Mesa-Forschungslabor stimmt wunderbar auf das Folgende ein. Wissenschaftler gehen ihrer Arbeit nach, Lastroboter staksen durch Becken voller giftigen Abfalls, und einer der Wachmänner hämmert wütend gegen eine verschlossene Tür. Wir kennen die Szenen schon aus **Half-Life** und drücken uns trotzdem die virtuelle Nase an den Fensterscheiben platt.

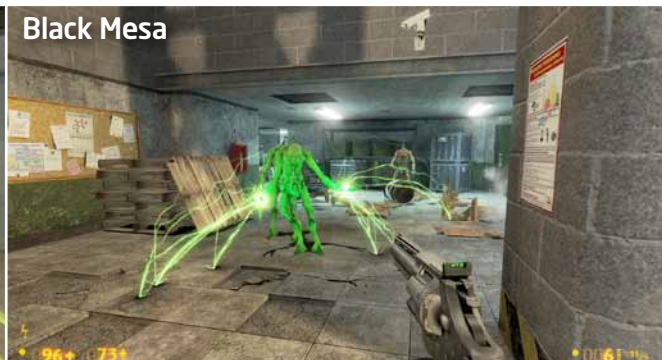
Black Mesa ist aber nicht nur der aufgehübschte Cousin des großen Vorbilds, sondern nimmt sich an manchen Stellen auch die Freiheit, ein bisschen abseits des bekannten Weges spazieren zu gehen. So

Half-Life und Black Mesa im Grafikvergleich

Half-Life



Black Mesa



Das Mod-Team hat sämtliche Levels von Hand neu aufgebaut und mit vielen Details gefüllt. Hoch aufgelöste Böden statt einfacher Pixelta-peten, mehr Objekte, hübschere Effekte und die tolle Beleuchtung fügen sich zu einem sehr stimmigen Gesamtbild zusammen.

begrüßt uns zum Beispiel nicht der Sicher-heitsmann Barney, als wir die Bahn verlas-sen, sondern ein anderer Wachmann. Und wir finden den guten, alten Revolver noch vor der guten, alten Schrotflinte. Zudem he-ben wir abgestürzte Brücken mit luftgefüll-ten Fässern wieder in die Höhe, anstatt ei-nen Umweg zu suchen – die aus **Half-Life 2** bekannte Physik-Engine macht's möglich.

Diese behutsame Modernisierung des ers-ten **Half-Life** fällt vor allem bei den zahlrei-chen Rätseln auf. **Black Mesa** nutzt die Source Engine und deren Eigenheiten, um die Denksporteinlagen aufzufrischen und abwechslungsreicher zu gestalten. Wir dre-hen zwar noch immer an Ventilrädern und schließen unterbrochene Stromkreise, aller-dings müssen wir die benötigten Teile oft erst suchen und an den richtigen Stellen einsetzen. So schalten wir zuerst den Strom aus, der ein Wasserbecken unpassierbar macht, und tauchen dann im trüben Wasser nach dem herausgerissenen Stecker. Wes-entlich schwerer werden die Rätsel natür-lich trotzdem nicht, zumal viele Änderun-gen rein kosmetischer Natur sind. Ob ein Generator erst hochfährt, nachdem der Spieler direkt zwei Schalter betätigt hat oder die einzelnen Generatorteile, ebenfalls per Schalter, absenkt und zusammensetzt, spielt im Endeffekt keine große Rolle.

Die Mischung aus alten Inhalten und neuer Präsentation setzt sich auch in den Kämp-

fen fort. Die Gegner sind zwar meistens schon nach wenigen Treffern Geschichte, setzen uns jedoch durch ihr plötzliches Auf-tauchen im Fall der Xen-Aliens und durch recht cleveres Flankieren auf Seiten der Sol-daten ordentlich zu. Weil durch die halbi-erten Munitionsreserven zudem öfter als im Original nur der Abzug klickt und die Ge-ner wesentlich schneller anvisieren und fe-uern, zimmern wir durch unvorsichtiges Vor-gehen oft nur unseren eigenen Sarg.

Das macht die Gefechte teilweise frustrie-rend, vor allem an einer Stelle: das blinde, dreiköpfige Monster, das unsere Schritte hört, konnten wir in **Half-Life** noch durch langsames Gehen und gezielte Grana-tenwürfe täuschen und ablenken. Weil das Gehen in **Black Mesa** nicht funktio-niert, fällt diese Stelle viel schwieriger aus als im Original. Die regelmäßigen Regenera-tionsmöglichkeiten durch Medikits und Energiezellen für den H.E.V.-Anzug sorgen immerhin dafür, dass wir dem anspruchs-vollen Schwierigkeitsgrad der Kämpfe nicht ganz nackt gegenüberstehen.

So kämpfen, hüpfen und rätseln wir uns durch die rund zehn Stunden Spielzeit, die **Black Mesa** liefert. Wobei wir bislang auf die letzten Abschnitte des Originals verzich-ten müssen: Der abschließende Ausflug auf

den Alien-Planeten Xen wird später als ein-zelner Download erscheinen, dafür soll der Level ausgebaut werden und fast wie ein ei-genständiges Spiel funktionieren. Entschei-den Sie selbst, ob das angesichts der Fan-Kritik an der Xen-Hüpferei eine gute oder eine schlechte Nachricht ist.

Aus der mittlerweile betagten Source-Engi-ne hat das Mod-Team eine Menge heraus-geholt. **Black Mesa** spielt hauptsächlich in engen Gängen, Laboratorien und Industrie-hallen, die zwar oft dunkel, dank der großar-tigen Beleuchtung aber nie langweilig wir-ken. Stellenweise ist **Black Mesa** sogar bildhübsch, etwa dort, wo giftgrüne, radio-

aktive Brüche hohe Industriehallen in atmosphärisches, indirektes Licht tauchen. Die Effek-te, etwa beim le-

Die Physik frisst Rätsel auf

gendären Unglück gleich zu Beginn des Spiels, wurden ebenfalls überarbeitet und können sich sehen lassen. Schon im Vorfeld diskutiert: der Soundtrack. Der drängt sich nämlich an einigen Stellen regelrecht auf, nach kurzer Zeit wird aber klar: Die Musik-stücke passen immer genau zur Stimmung der Szenen und treiben uns in actiongelade-nen Passagen wunderbar vorwärts. **Black Mesa** wurde übrigens als eines der ersten Spiele von den Fans über die Abstimmungs-plattform Greenlight zur baldigen Veröf-fentlichung auf Steam gewählt. **JK**



Unangenehm: Nach dem Unglück überrennen **Wissenschaftler-Zom-bies** den Forschungskomplex.



Wie früher, nur besser

Jochen Redinger
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Black Mesa belebt die »guten, alten Zeiten« von **Half-Life** wieder. Tatsächlich ist das Spiel sogar an vielen Stellen besser als das große Vorbild – der vielen kleinen, aber kreativen Änderungen sei Dank. Trotzdem blei-ben alle Elemente erhalten, die **Half-Life** so einzigartig machten, inklusive des mittlere-zeitlichen ungewohnt hohen Schwierigkeits-grads. Wer sich also nur einen Hauch für Shooter interessiert, kommt um dieses kos-tenlose Remake-Kleinod nicht herum.



Das Tal der Verzweiflung Versagensängste

► Mein Freund liest schon sehr lange die GameStar und ist immer über jedes Computerspiel dank euch bestens informiert. Ich als seine Freundin interessiere mich überhaupt nicht für Computerspiele. Dennoch macht mich mein Freund ab und zu auf einen eurer Artikel aufmerksam, die mich als Psychologin interessieren könnten. So war es auch mit dem Artikel »Das Tal der Verzweiflung«. Dieser Artikel hat einen flüssigen und leichten Sprachstil, der das Lesen auch für Personen ohne Computerspielkenntnisse angenehm macht. Viel wichtiger ist jedoch der Inhalt. Dass das Wort »Versagensängste« im Zusammenhang mit einem Millionengeschäft verwendet wird, rechne ich diesem Artikel hoch an, denn häufig herrscht die Meinung: Wo es viel Geld gibt, gibt es keine Ängste. Doch genau das Gegenteil ist der Fall. Die Versagensängste und die damit verbundenen Gedanken der Spieldesigner wurden sehr ausführlich dargestellt. Beim Lesen kam mir der Gedanke, dass eben auch das Computerspiel-Design ein Beruf ist, bei dem der Mitarbeiter an seine persönlichen Grenzen stößt, die es zu überwinden gilt. Und das eben dieses Überwinden sehr schwierig ist und Ängste auslöst. Ein wichtiger Prozess

Leserbriefe

dabei ist, dass Spieldesigner eben auch lernen müssen, dass diese Situationen in ihrem Arbeitsleben immer wieder auftreten können. Der Käufer eines Computerspiels hält am Ende ein fertiges Produkt in der Hand. Ein Produkt, dessen Entwicklungsgeschichte er nicht kennt. Umso schöner ist es, dass es eben Artikel wie diesen gibt, der zeigt, dass hinter einem perfekten Spiel ein unperfekter Mensch steht.

Susanne Bringezu

Guild Wars 2 Lag-Probleme

► Gespannt schlug ich heute das aktuelle Heft auf, um den Test-Artikel zu Guild Wars 2 zu lesen. Leider musste ich feststellen, dass ihr in keinsten Weise auf die derzeitigen Lag-Probleme der Telekom-Kunden eingeht. Vielleicht ging dafür das Heft zu früh in den Druck, das kann ich nicht beurteilen. Es ist de facto seit geraumer Zeit in den Abendstunden nahezu unspielbar. Viel schlimmer ist allerdings, dass sich die Entwickler bedeckt halten und offensichtlich keinerlei Stellung beziehen wollen.

Julian Schrimpf

◀ Die Lag-Probleme gab's zur Drucklegung des Hefts tatsächlich noch nicht, bei uns traten sie auch erst geraume Zeit nach Release auf. ArenaNet hat sich inzwischen allerdings sehr wohl zur Thematik geäußert und gemeinsam mit der Telekom eine Lösung gefunden. Die abendlichen Lags sind nach unserer Erfahrung Geschichte.

Petra Schmitz

Black Mesa Das Wichtigste fehlt

► Als ich heute die neue GameStar durchblätterte, fiel mir schnell auf, dass eine der wichtigsten Neuerscheinung des Monats fehlt. Schließlich ist das möglicherweise professionellste (von Hobby-Entwicklern erschaffene) Freeware-Spiel (es wird lediglich ein Steam-Account gebraucht) der letzten Jahre erschienen: Black Mesa. Nachdem meine Freunde und ich jahrelang auf diese Neuauflage von Half-Life gewartet haben,

So erreichen Sie uns

• Per Post: IDG Entertainment Media GmbH, GameStar-Leserbrief, Lyonel-Feining-Str. 26, 80807 München

• Oder per E-Mail an: brief@gamestar.de Bitte achten Sie darauf, bei Briefen und E-Mails Ihren vollständigen Namen und Ihre Postadresse anzugeben.

• Bei Fragen zur GameStar-DVD schreiben Sie bitte an dvd@gamestar.de

• Beschädigte DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht: GameStar Leserservice, Tel.: 0711/7252-275), Fax: 0711/7252-377, E-Mail: shop@gamestar.de. Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und die Rechnung abwarten.

ist es doch sehr verwunderlich, nichts über dieses herausragende Werk in der GameStar zu lesen.

Christian Meins

◀ Wir haben Black Mesa nicht ignoriert. Nur der Erscheinungstermin lag so unglücklich, dass wir den Titel in der Ausgabe 11/12 nicht mehr berücksichtigen konnten. In dieser Ausgabe widmen wir Black Mesa zwei Seiten im Freispielteil. Und auf der XL-DVD gibt's auch ein Video dazu.

Michael Graf

Zukunft der Spiele Auf ewig solo

► Jörg Buttchereit fragte sich in den Leserbriefen der GameStar 11/2012 wie lange Solo-Spiele noch existieren werden. Ich für meinen Teil bin der Meinung, dass es sie ewig geben wird, für viele sind Solospiele mit einer gut inszenierten Welt und einer packenden Story das Maß aller Dinge. Daher werden sie nie aussterben, denn es wird immer wieder kreative Köpfe geben, die interessante Ideen für eine Story oder Welt haben und diese auch umsetzen.

Philippe Hintzen



Auch wir in der Redaktion haben lange auf das Half-Life-Remake Black Mesa gewartet.



»Einer der größten Titel des vergangenen Jahres war Skyrim, ein reines Solo-Erlebnis, sogar ganz ohne Mehrspieler-Option.«

Unsinn

► Ich denke, dass Jörg Buttchereit das alles zu verbissen und einseitig sieht. Wenn man sich einmal die Release-Listen anschaut, dann sieht man doch viele Solospiele – okay, die meisten davon mit angeflanschem und zumeist überflüssigem Multiplayer-Modus. Aber einer der größten Titel des vergangenen Jahres war Skyrim, ein reines Solo-Erlebnis, sogar ganz ohne Mehrspieler-Option. Der Markt für Singleplayer-Spiele ist nach wie vor riesig und wird in meinen Augen auch bestens bedient. **Bernd Fiersen**

Stirbt die DVD? Nur noch Downloads

► Ich kaufte kürzlich Sniper Elite V2 (ein Steam-Spiel), ich legte die DVD ein und starte die Installation über das Autostartfenster, aber dann fing Steam auf einmal an, das Spiel herunterzuladen und startet erst danach die eigentliche Installation. Und heute bekam ich Skyrim: Dawnguard zugesandt, ich öffnete die DVD-Hülle – und wollte meinen Augen nicht trauen. Leer! Bis auf ein Kärtchen im Skyrim-Design mit dem Download-Key darauf. Bekommen wir bald nur noch Spiele als Aktivierungscode auf einer »Telefonkarte«? **André Becker**

◀ Wir gehen sogar noch weiter und behaupten, dass es am Ende auch keine »Telefonkarten« mehr geben wird. Tatsächlich dürfte der Verkauf von verpackten Spielen in den kommenden Jahren immer unwichtiger werden und schließlich zu einem hohen Prozentsatz durch Online-Kauf (Geld für Spiele-Key) und digitale Distribution (Download) ersetzt werden. **Michael Trier**

Mehr Multiplayer-Videos Der Höhepunkt

► Mit Freude und Spannung verfolge ich bereits seit Jahren eure Zeitschrift. Einen besonderen Höhepunkt stellen dabei unzweifelhaft stets die Multiplayer-Videos dar, in denen die Redakteure sich gegenseitig oder gemeinsam im Koop den Feinden auf die Mütze geben. Doch da stellt sich doch unweigerlich eine Frage: Warum so wenig? Die Tatsache, dass ich mich als jemand, der mit Fußball nichts anfangen konnte, begeistert auf das gemeinsame



»Ihr macht einen super Job, aber in Zukunft bitte mehr Multiplayer-Videos!«

Video von Michael Graf und Thomas Wittulski zu Fifa 13 gestürzt habe, nur weil es ein Multiplayer-Video von GameStar ist, spricht Bände. Daher mein Wunsch: Ihr macht einen super Job, aber in Zukunft bitte mehr Multiplayer-Videos! **Ludwig Scheibe**

Ah ja! Inkompatibel

► Ich habe euch gestern geschrieben, dass der Enermax T40 inkompatibel zum Asrock Z77 Pro3 ist. Wie sich herausgestellt hat, war ich aber nur inkompatibel mit der Bedienungsanleitung und habe daher diesen Unsinn verzapft. Das Ding passt natürlich hervorragend und dreht jetzt bei mir fröhlich seine Runden. **Sören Diekmann**

◀ Lieber Sören, macht nix!

Die GameStar-Redaktion

Leserlob Danke

► Ich bedanke mich hiermit für eure vielen Ausgaben der GameStar und freue mich auch schon auf die nächsten. Eure Tests sind immer ausführlich, informativ und humorvoll geschrieben. Danke auch dafür, dass ihr nicht nur Lese-, sondern auch Videomaterial (auf Youtube) zu Verfügung stellt. Dazu

noch eine kleine Frage: Könntet ihr mal einen Bericht rund um euer Let's-Play-Team und allgemein um das Thema »Let's Play« schreiben? **Max Gerth**

◀ Vielen Dank. Und wir hatten vor nicht allzu langer Zeit einen Artikel zu Let's Plays im Heft. Inzwischen findet man ihn auch online unter GameStar.de/Quicklink/8091. **Michael Graf**

Fehler!

Graf Zahl. So nennt ihn niemand! Kein Wunder, er heißt ja auch Gebauer. Jochen versuchte, in seinem Hall of Fame-Text zu Fallout 2 mit Zitaten aus Die Ritter der Kosnuss ein popkulturelles Witze-Potpourri zu zaubern, scheiterte aber an einer simplen ... ach, wie heißen die noch, diese Dinger? Stehen auf Telefonen und im Mathe-Unterricht an der Tafel. Egal. Jedenfalls verwechselte Jochen die Fünf mit der Vier. Behaupten unter anderem Marc Halfmann und Cliff Meißner. Das sind beinahe einer mehr als Jochen, die müssen es also wissen. Zur Strafe wird Jochen gegen Knoto Belbelsenbelbel ausgetauscht. Der kann wenigstens bis vier zählen.

Graf Zahl. So nennt ihn niemand! Und roter Baron schon gleich gar nicht, schließlich kann Malte eine fliegende Kamera nicht von einer tödlichen Freischalt-Drohne unterscheiden. Was er eindrucksvoll in einer Bildunterschrift im Artikel zum Free2Play-Spiel Bullet Run bewiesen hat. Dabei sieht man anhand der eingeblendeten ... ach, wie heißen die noch, diese Dinger? Stehen auf Schuhsohlen und auf den Zettelchen, die einem die Kassiererin immer nach dem Einkauf schenkt. Egal. Jedenfalls sieht man anhand der Dinger, dass das Spiel auf dem Bild noch gar nicht begonnen hat und dass es somit noch gar keine tödliche Freischalt-Drohne geben kann. Behauptet jedenfalls Daniel Kürten. Der ist zwar nur einer und auch kein Mathematiker, aber wir kennen Malte. Zur Strafe muss sich Malte von einer tödlichen Freischalt-Drohne filmen lassen.



Unser Leser **Tom Clauß** beweist: Die GameStar schwimmt sogar in Mil ... erm, in Salzlake. Auch bekannt als das Tote Meer.

Windows 8



Microsoft Windows 8 Pro SystemBuilder

Auf den Erfolgsfaktoren Geschwindigkeit und Zuverlässigkeit von Windows 7 wurde Windows neu erfunden – mit einer völlig neuen Touch-Benutzeroberfläche und für eine neue Generation von Geräten.

- Lizenz für 1 Benutzer • SystemBuilder • 64bit-Version

YOBMJC



Samsung SyncMaster S27A550H LED

- LED-Monitor • 69 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- dyn. Kontrast: 5.000.000:1 • LED-Backlight
- Helligkeit: 300 cd/m² • HDMI, VGA

V6LU1G



Sharkoon Skiller

- Gaming-Tastatur • 18-Key-Rollover
- 107 Tasten plus 20 Sondertasten
- austauschbare WASD- und Cursorkeys
- 10 Makroprofile • USB

NTZ556



Sharkoon DarkGlider Mouse

- optische Lasermaus • 6.000 dpi
- 10 frei belegbare Tasten
- Beschleunigung 30G • Scrollrad
- 256 KB On-Board-Speicher für Makros
- Weight-Tuning-System

NMZ557



Razer Naga Expert 2012

- 5.600 dpi • 17 frei belegbare Tasten
- Scrollrad • ergonomisches Design
- für Massively Multiplayer Online Games
- USB-Anschluss

NMZR3100



ASUS VG27AH

- LED-Monitor • 68,6 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 5 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 80.000.000:1 (dynamisch)
- Helligkeit: 250 cd/m² • FPR 3D Panel
- 2x HDMI 1.4, 1x DVI-D, 1x VGA, Audio

V6LO25



MS-TECH X3 Crow¹

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 8x 3,5"
- inkl. drei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio, Cardreader • Window-Kit für Mainboard bis XL-ATX-Bauform

TQXJ5M



Antec Three Hundred Black Edition

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5", 1x 2,5"
- inkl. vier Lüfter • Front: 2x USB, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXA6P



Thermaltake Hamburg 530W

- Netzteil • 530 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 86% • 11x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse • 1x 120-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3

TN5T19



Hardware

Notebook & PC

Software

Gaming

TV & Audio

Foto & Video

Telefonie

Apple

Home & Living



779,-

Samsung UE46ES6300SXXN

- LED-TV-Gerät • 116 cm (46") Bilddiagonale
- 200 Hz (CMR) • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- Energieklasse: A • 3D HyperReal Engine
- Smart TV • PVR ready • DVB-C/T/S2-Tuner
- 3x HDMI, 3x USB, WLAN

EL9U3K02

TOSHIBA

Leading Innovation >>>



64,90

Toshiba DT01ACA100 1 TB

- interne Festplatte • DT01ACA100
- 1 TB Kapazität • 32 MB Cache • 7.200 U/min
- 3,5"-Bauform • SATA 6Gb/s

AEBT02



114,90

Seagate ST750LX003 750 GB

- Festplatte • „ST750LX003"
- 750 GB Kapazität • 32 MB Cache
- 7.200 U/min • 10,4 ms (Lesen)
- 2,5"-Bauform • SATA 6Gb/s
- FAST-Factor-Technologie

AABSK6



Autorisierter Händler

1.419,-

Apple MacBook Air 33,8 cm (13,3")

- Intel® Core™ i5 Dual-Core-Prozessor Ivy Bridge
- Intel® HD Graphics 4000 • 4 GB DDR3-RAM
- 256-GB-Flash-Speicher • Bluetooth 4.0
- 2x USB 3.0, Thunderbolt-Schnittstelle
- MacOS X 10.7 Lion, Deutsch

9AP3D2A2



Neuheit!

SONY
make.believe

229,90

Sony PlayStation 3 Super Slim 12 GB

- Multimedia-Spielkonsole
- Blu-ray-Laufwerk (Toploader)
- Festplatte einbaubar • 12 GB Flash-Speicher
- USB, LAN, WLAN, Bluetooth

QT#S51



79,90

Kingston SSDNow V+200 2,5" SSD 120 GB

- Solid-State-Drive • SVP200S3/120G
- 120 GB Kapazität • 535 MB/s lesen
- 480 MB/s schreiben • SandForce SF-2281
- 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHM2B03



59,90

Sharkoon X-Tatic SP Plus

- Headset • für PlayStation 3, Xbox 360, Smartphones & MP3-Player
- Hörer: 20 Hz - 20 kHz • Mikrofon: 70 Hz - 10 kHz
- 40-mm-Treiber • 1x 3,5-mm-Klinkenanschluss, Mikrofon-Anschluss über USB

KH#S42



84,90

ADATA Premier Pro SP900 2,5" SSD 128 GB

- Solid-State-Drive • ASP900S3-128GM-C • 128 GB Kapazität • 550 MB/s lesen
- 520 MB/s schreiben • SandForce SF-2281 • 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMHMVN



209,90

AVM FRITZ!Box 7390

- Schnelles Internet dank VDSL/ADSL-Modem
- WLAN N-Router bis 300 MBit/s
- Dual-WLAN N für 2,4-GHz- und 5-GHz
- Telefonanlage mit DECT-Basis
- Mediaserver • 4x Gigabit-LAN

OHS17



569,-

Samsung Galaxy Note II

- Touchscreen-Handy • Standards: GSM (850/900/1.800/1.900 MHz), UMTS, HSDPA
- 8-MP-Kamera (Rückseite) • 14,1-cm-Display
- 1,9-MP-Kamera (Front) • microSD(HC/XC)-Slot
- 300 MBit/s WLAN • ohne SIM-Lock

OCBW4T



Windows 8

1.099,-

MSI GE60-i760M287

- 39,6-cm-Notebook (15,6")
- Intel® Core™ i7 Prozessor 3630QM (2,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 660M • 8 GB-RAM
- 750-GB-HDD • DVD-Brenner • HDMI, VGA
- Windows 8 64-bit (OEM)

PL6M3X

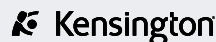


749,-

Samsung Serie 5 Ultra 530U3C-A01DE

- 33,8-cm-Notebook (13,3")
- Intel® Core™ i5 Prozessor 3317U (1,70 GHz)
- Intel® HD Graphics 4000 • 6 GB DDR3-RAM
- 500-GB-HDD • 16 GB ExpressCache • HDMI
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL4U0N



34,99

Kensington ClickSafe Notebookschloss

- Notebookschloss • Diebstahlschutz
- extrem starkes, 5 mm dickes und 1.500 mm langes Stahlkabel
- scheibenförmiges Schloss

PNZK1T

Mitmachen & Gewinnen

Dredd Mega City One, eine gigantische Metropole voller Gewalt, Chaos und Verbrechen. Eine neue Droge sucht die Bewohner heim, die sie die Realität in extremer Zeitlupe erleben lässt. Dredd (Karl Urban, **Der Herr der Ringe**), als oberster »Judge« gefürchtet, will die Stadt von dieser Plage befreien. Der Erfolgsautor Alex Garland (**28 Days later**) erweckt mit **Dredd** den düsteren Comic-Helden zu neuem Leben und entführt den Zuschauer auf eine rasante Achterbahnfahrt durch die Abgründe einer Mega-City der Zukunft – komplett in 3D.

Anlässlich des Kinostarts von **Dredd** verlosen wir einen **Mini-PC** von Shuttle (www.shuttle.eu). Das kompakte Kraftpaket basiert auf dem XPC Barebone SH67H3 und setzt Maßstäbe in punkto Anschlussvielfalt und Rechenleistung. Fünf weitere Gewinner freuen sich über je ein Exemplar des Klassiker-Remakes **XCOM: Enemy Unknown** sowie ein **Dredd**-Fanpaket, bestehend aus einem Comic und einem Filmposter, dem Original-Soundtrack sowie zwei Kinotickets.

Wert: rund 1.200 Euro

Shuttle®



www.dredd-film.de

So nehmen Sie teil

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, füllen Sie bitte unsere Online-Mitmachkarte aus. Diese finden Sie unter www.gamestar.de/mitmachkarte oder unter /Quicklink/3980. Leser ohne Internet-Anschluss schicken uns eine Postkarte mit Name, Adresse und der Nummer der Ausgabe. Der Einsendeschluss ist der **19. November 2012**.

Blacklight: Retribution Hier spielt die Zukunft. Im kostenlosen Multiplayer-Shooter **Blacklight: Retribution** geht's futuristischer zu als noch im Vorgänger **Tango Down**. Damit Sie in den knackigen Sci-Fi-Scharmützeln ordentlich mitmischen können, verlosen wir drei topmoderne Profi-Pakete von Logitech (www.logitech.de). Die kabellose **Lasermouse G700** besticht durch 13 programmierbare Tasten sowie eine variable Laserabtastrung (200 bis 5.700 dpi) und wird in Kombination mit dem funktionsstarken **G510-Keyboad** zum idealen Werkzeug für Shooter-Fans. Obendrauf legen wir das **G35 Headset**, das glasklaren 7.1-Sound, ein Mikrophon mit Geräuschunterdrückung sowie austauschbare Kopfbügelpolster bietet.

Wert: rund 1.000 Euro

Logitech | G-SERIES



Gewinner 10/2012

M. Allewelt, Buxtehude • S. Auth, Büdingen • R. Belser, Ammerbuch • H. Birnstiel, Helmstedt • J. Blaschek, Mindelheim • M. Boekhoff, Borgholzhausen • J. Dehlen, Essen • R. Derdulski, Viersen
G. Ehrlert, Moosburg • D. Eisinger, Falkensee • S. Full, Stuttgart • M. Geserick, Jüterbog • S. Hanisch, Schwarzenbruck • O. Koller, Berlin • D. König, Ammersbek • U. Kornitz, Köthen
C. Krämer, Engelskirchen • D. Lang, Heilbronn • M. Lutz, Stuttgart • J. Mahnkopf, Berlin • M. Merkl, Würzburg • G. Müller, Meisenheim • A. Roloff, Kiel • A. Schewan, Köln • D. Schmidt, Remscheid
M. Schmittmann, Steinfurt • F. Schmitz, Ransbach-Baumbach • M. Stöver, Ahlen • M. Volkmer, Mutterstadt • N. Winkler, Brettin • N. Wolf, Elvershausen • T. Würz, Taunusstein

Gewinner der Abo-Verlosung 12/2012 R. Körper, Neckarsulm • K. Krüger, Neuenbrook • S. Nickl, Trier • M. Schröder, Hiddenhausen • S. Störzbach, Ditzingen



Lisa, 23 Jahre, Studentin
(hatte bis eben noch
Angst vorm Weltuntergang)

Mayas sind doof!

**KEIN WELTUNTERGANG AM
21.12.2012!**

WELTWEITERGANGS-TELEFONSELSORGE:
089 - 381 99 888

Mach jetzt mit auf weltweitergang.de!

Niemand kennt die Zukunft besser als wir.

Mit Syfy jetzt schon die Zukunft sehen u.a. auf Sky, Kabel Deutschland, Unitymedia oder Telekom. A Division of NBC Universal

Syfy
Imagine Greater

Das Goldgeschäft

Über drei Milliarden Dollar soll der Handel mit virtuellen Goldmünzen und Gegenständen weltweit umsetzen. Geht das mit rechten Dingen zu? Von Dennis Kogel

Über 10.000 Dollar in etwa drei Monaten hat der Reddit-User WishboneTheDog damit verdient, dass er im Echtgeld-Auktionshaus von **Diablo 3** mit Ausrüstung für Dämonenjäger gehandelt hat. Zwischen acht und zwölf Stunden hat der Wirtschaftsstudent täglich im Auktionshaus verbracht, um die besten Äxte, Amulette und Armbrüste für teilweise über 200 Dollar an Spieler zu verkaufen, die am unfairen »Inferno«-Schwierigkeitsgrad verzweifeln. Seine Einnahmen will er ganz regulär der US-Steuerbehörde melden, um dann seine Studiengebühren zu bezahlen. WishboneTheDog ist die erste Erfolgsgeschichte von Blizzards Echtgeld-Auktionshaus. Er ist eine Ausnahme. Nicht wegen seines Geschäftssinns, sondern weil er in Blizzards Auktionshaus handelt. Das echte Geschäft mit virtuellen Äxten und Spielgold floriert abseits der offiziellen Kanäle – und zwar mehr denn je. Wir wagen einen Blick hinter die Kulissen der Goldfarming-Branche, die von der Gier der Spieler lebt und sich allzu oft in rechtlichen Grauzonen bewegt.

»Mir als Händler ist das Auktionshaus egal. Wir merken gar nicht, dass es existiert«, erklärt Michael Singer. Der Schweizer leitet als Geschäftsführer die Seite RandyRun, einen der größten europäischen Händler für Items, Gold und Spielzubehör. Für ein paar Euro kommt man über RandyRun an Gold in Millionenhöhe für **Diablo 3**. Seltene Gegenstände werden teilweise für über 100 Euro gehandelt. Wer von RandyRun kauft, bekommt Besuch von einem Lieferanten, der den Gegenstand persönlich an den Käufer übergibt. Würde RandyRun das Auktionshaus benut-

zen, so müsste es einen Euro Transaktions- sowie 15 Prozent Transfergebühr an Blizzard zahlen, zusätzlich zu den anfallenden PayPal-Gebühren. Für professionelle Itemhändler ist Blizzards Auktionshaus ein Witz. Schon längst bestehen eigene Strukturen.

Bevor Plattformen wie RandyRun groß wurden, haben private Händler auf eBay mit Gold und Gegenständen gehandelt, die sie selbst mühsam erspielt haben. Der Markt wurde schnell lukrativer. Bereits 2007 schätzte die Universität Manchester den weltweiten Wert des Handels mit Gegenständen in Spielen wie **World of Warcraft** auf 500 Millionen Dollar. Zwei Jahre später korrigiert die Weltbank den Wert auf über drei Milliarden Dollar, Tendenz steigend. Der Grund für den rasanten Anstieg war ein fundamentaler Wechsel des Geschäfts-

dels. Statt selbst Gold zu erspielen, lassen Seiten wie MMOGA, IGE, Ingameparadise oder RandyRun andere für sich schuften.

»RandyRun ist ein Vermittler«, erklärt Michael Singer das Prinzip. »Wir haben weltweit Lieferanten, die erspielen die Items. Und wir stellen den Kontakt her zwischen Lieferant und Kunde.« Experten vermuten, dass zwischen 100.000 und 400.000 junge

Menschen weltweit ihr Geld damit verdienen, Online-Spiele nach wertvollen Gegenständen

abzugrasen. Sie sind so genannte Item- und Goldfarmer. Ihr Geschäft ist der »Real-Money-Trade« (RMT), der Echtgeldhandel mit virtuellen Gütern. Für RandyRun und für andere Portale sammeln sie Spielwährung für **Diablo 3**, **World of Warcraft**, für jedes erdenkliche Online-Rollenspiel.

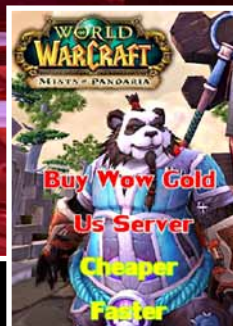
»Mir als Händler ist das Auktionshaus egal«



Bereits sieben Jahre vor dem Auktionshaus von **Diablo 3** (links) konnte man über Sonys **Station Exchange** Items aus dem (heute auf Free2Play umgestellten) Everquest 2 gegen Echtgeld handeln.



Auch fürs neue World-of-Warcraft-Addon **Mists of Pandaria** gibt's schon reichlich Gold-Angebote (kleines Bild).



Von normalen Spielern werden die Jäger und Sammler oft abschätzig »China-Farmer« genannt und als ungewaschene, ungebildete Niedriglohnslaven aus Asien angesehen. Laut Singer ist das ein gefährliches Klischee, vielmehr arbeite die Farming-Industrie mittlerweile sehr organisiert – und weltweit: »Ich glaube, das Bild ist falsch. Man kann es nicht an Fernost festmachen. Natürlich gibt es Leute, die in Russland, Südamerika und ganz klassisch in China und Vietnam sitzen. Grundsätzlich sind die Arbeitsbedingungen in China aber sehr gut. Dort gibt es Großraumbüros und der normale Mitarbeiter einer Goldfarming-Firma verdient weit mehr als der chinesische Durchschnitt.« Nachzuprüfen ist das allerdings schwer, denn es existieren nur wenige Insider-Berichte über chinesische Goldfarmer. Und auch in der Branche selbst gibt es Handelsportale mit unterschiedlichem Lohnniveau. Laut einer Studie der Weltbank verdienen Goldfarmer in China aber zumindest den Mindestlohn von umgerechnet 1,70 Dollar die Stunde – das ist nicht selbstverständlich. Mehr noch, die Weltbank lobt sogar, dass die Itemfarmer dazu beitragen, dass sich die Internet-Infrastruktur in Entwicklungsländern verbessert.

Goldselling in Zahlen

Wer glaubt, dass es sich beim Handel mit virtuellen Gegenständen nur um vereinzelte Kleinhändler handelt, irrt. Das Geschäft ist eine Industrie im Schatten der Online-Rollenspiele.

- **Umsatz weltweit:** drei Milliarden Dollar (lt. Weltbank 2009)
- **Beschäftigte weltweit:** 100.000 bis 400.000
- **Größe einer Goldfarming-Firma:** 10 bis 200 Mitarbeiter
- **Durchschnittslohn in China:** 1,70 Dollar/Stunde
- **Durchschnittsarbeitszeit:** 40 bis 60 Stunden/Woche
- **Kosten einer Goldfarm in China:** 4.000 bis 10.000 Dollar/Monat
- **Kunden:** Etwa 25 Prozent aller MMO-Spieler
- **Preisrekord:** 7.000 Dollar für den World-of-Warcraft-Account des Schurken Zeuzo, der fünf Tage nach dem Verkauf gebannt wurde

Westliche Hände müssen sich hingegen nicht mit einem Mindestlohn zufrieden geben, das Geschäft mit dem Gold läuft gut. So auch für Christoph Eichmann, den Geschäftsführer von Ingameparadise. »Nach schwerer Startphase bin ich stolz, sagen zu können, dass ich von Ingameparadise leben kann«, berichtet Eichmann. »Wir sind ein deutsches Unternehmen, das sich aufgrund hoher Qualitätsstandards gegen die asiatische Konkurrenz etabliert hat.« Eichmann beschäftigt größtenteils deutsche Studenten, die für ihn Gold und Gegenstände erspielen. Obwohl Eichmann selbst nicht spielt, hat er keinen ruhigen Job. »Das läuft sicher anders, als sich viele vorstellen können. Man arbeitet meist 14 bis 16 Stunden am Tag. Das eigentliche Verkaufen kostet noch am wenigsten Zeit.« Preisverhandlungen, Kundenbetreuung, das Erstellen von Angeboten – das alles ist eine Menge Arbeit, auch wenn es eigentlich nur um Obsidianspalter und Fleischfetzter geht. Eichmann muss den Großteil davon alleine stemmen, RandyRun hingegen beschäftigt ein ganzes Büro voller Mitarbeiter, die sich um den laufenden Betrieb kümmern. Christoph Eichmann beschwert sich dennoch nicht, schließlich lebt er seinen Traum: »Alles hat mit dem Kindheitswunsch angefangen, etwas in der Videospielbranche zu machen.«

Bloß die Videospielbranche, die will Eichmanns Traum nicht teilen. »Sie stimmen zu, dass Sie unter keinen Umständen Gold, Waffen, Rüstung oder andere virtuelle Gegenstände, die in World of Warcraft benutzt werden, außerhalb der World of Warcraft-Plattform für »echtes« Geld kaufen oder verkaufen oder tauschen«, heißt es in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) von **World of Warcraft**. Ähnliche Formulierungen über die »kommerzielle Nutzung« eines Spiels finden sich in so gut wie jedem anderen Online-Rollenspiel. Publisher sehen das Geschäft mit dem Gold nicht gerne.

Dabei kaufen ungefähr ein Viertel aller MMO-Spieler bei Portalen wie RandyRun ein, zumindest gemäß einer südkoreanische Studie. Alleine **World of Warcraft** dürfte somit drei bis vier Millionen mögliche Kunden bedeuten. Über 300 Dollar im Jahr sollen diese Spieler im Schnitt für Gold und Gegenstände ausgeben, so die Studie weiter. Seiten wie RandyRun sehen sich als klassische Dienst-

Second Life

Nicht jeder Entwickler versucht, den Handel mit virtuellen Gütern einzudämmen. Einige fanden das Konzept durchaus spannend und haben damit experimentiert. Ein bekanntes Beispiel ist **Second Life**. Die virtuelle Welt lässt Spieler kreativ sein und – technisches Know-How vorausgesetzt – selber Gegenstände, Texturen und Animationen programmieren und auf einem freien Markt für Linden Dollar feilbieten. Über den LindenX genannten Wechselservice können Linden Dollar dann gegen echtes Geld getauscht werden. Wichtig dabei: Wer umtauscht, kauft nicht Geld vom Entwickler, sondern tauscht über den Service mit anderen Spielern. So soll einer Inflation vorgebeugt werden. Richtig lukrativ ist das für die Spieler aber nicht. Vor zwei Jahren verdienten nur 6.900 Nutzer im Spiel über 100 Dollar im Monat. Für das **Second Life**-ähnliche Entropia musste sich der Entwickler Mindark hingegen gleich zur Bank erklären lassen, um den Handel von Spielwährung gegen echte Dollar überhaupt legal zu machen.



leister für Spieler mit Zeitmangel und halten die AGB von Blizzard für unwirksam. »RandyRun verstößt definitiv nicht gegen das Gesetz. Der Kunde auch nicht«, sagt Michael Singer. »Wir würden ja nicht schon so lange existieren, wenn wir etwas Illegales täten. Das ist ja eine Frage der Existenz.« Dem lässt sich kaum widersprechen, schließlich ist RandyRun keine mafiöse Briefkastenfirma, sondern ein reguläres, ins Handelsregister eingetragenes Unternehmen in Schwabmünchen bei Augsburg. Wäre Blizzard daran gelegen, RandyRun vom Markt zu nehmen, dann hätten es der Entwickler längst versuchen können. Sind Goldhändler also ein Berufsstand, der zwar gegen die AGB vieler Spiele verstößt, dabei aber trotzdem im Rahmen des deutschen Gesetzes bleibt?

Zumindest vor sieben Jahren schien es so für den Rechtsanwalt Dr. Andreas Lober. In einem gemeinsamen Gutachten mit dem Richter Olaf Weber für das Magazin c't befand er, dass der Handel mit virtuellen Gegenständen legal ist. Wenn Gold und Gegenstände vom Spielehersteller ins Spiel gebracht werden, könne dieser die weitere Verbreitung und den Verkauf nicht mehr unterbinden, so Lobers Schlussfolgerung. Die Verbote in den AGB seien nicht rechtswirksam, weil sie so genannte »überraschende Klauseln« enthielten, die vom Nutzer übersehen werden könnten. Nur falls Blizzard groß »Echtgeld-Handel verboten!« auf Spielepackungen drucken würde, sei das

Verbot wirksam. Noch erfreulicher für die Item-Händler: Das EU-Kartellrecht würde sie schützen. Laut dem Gutachten sei es Spielherstellern unmöglich, einen bestehenden Milliardenmarkt wie den Item-Handel zu behindern. Lobers Einschätzung hat Goldfarmer die nötige Legitimation gegeben. Der Händler VirtualGameWorlds etwa verweist in einem ausführlichen Eintrag zum »Kauf virtueller Güter in Online-Games« explizit auf den Anwalt. Auch Michael Singer zitiert Lober, wenn er nach der Legalität von RandyRun gefragt wird.

Sieben Jahre nach Lobers Gutachten ist es allerdings schwer, noch einen Anwalt zu finden, der seine damaligen Ansichten teilt. »Ingameparadise & Co. übertragen ein Nutzungsrecht auf die Käufer, das ihnen der ursprüngliche Rechteinhaber – der Betreiber des Spiels – in der Regel zu keinem Zeitpunkt übertragen hat«, erklärt Ramak Malavi, Rechtsanwältin aus Berlin mit Schwerpunkt IT- und Games-Recht. Heißt: Nicht die Item-Händler besitzen die virtuellen Gegenstände, sondern weiterhin der Hersteller. Und wer etwas nicht besitzt, kann es auch nicht verkaufen. »Viele Publisher haben bislang diesen Handel geduldet, denn indirekt hat es ihnen genutzt und zu mehr Aktivität im entsprechenden Spiel geführt. Sobald ein Spielbetreiber allerdings ein eigenes Echtgeldportal anbietet, wird er ein Interesse daran haben, den Handel allein in diesem Rahmen stattfinden zu lassen, um an der Provision zu verdienen. Es kann also gut sein, dass die Spielbetreiber aus diesem

Grund früher oder später rechtlich gegen diese Drittanbieter vorgehen werden.« Item-Händler halten dagegen, dass sie ja gar nicht die Spielgegenstände verkaufen, sondern stattdessen für ihren Arbeitsaufwand entlohnt würden. Stephan Mathé, ehemaliger Produktmanager bei Eidos und jetzt Partner der Hamburger Medien- und Wirtschaftskanzlei Rode + Mathé Rechtsanwälte, findet das nicht überzeugend: »Sicherlich ist die investierte Mühe und Zeit der Grund, warum diesen Gegenständen ein so hoher wirtschaftlicher Wert zukommt. Dies ändert jedoch nichts daran, dass grundsätzlich der Spielentwickler als Urheber bestimmen darf, was mit dem von ihm geschaffenen Spiel und allen darin enthaltenen Gegenständen und Charakteren geschieht. Ohne das Spiel gäbe es auch keinen Handel mit Items.«

Und auch die Klauseln in den AGB gehören heute zum Alltag. »Eine Klausel ist nur dann »überraschend«, wenn sie im Kontext so ungewöhnlich ist, dass der User nicht mit ihrer

Existenz rechnen kann«, erklärt Ramak Malavi. »Aus meiner Sicht konnte man am Anfang der Diskussion gut vertreten, dass eine

solche Klausel überraschend ist. Inzwischen haben die meisten Spieler davon gehört schließlich wird das inzwischen nicht nur »versteckt« in den AGB aufgelistet, sondern auch in FAQs besprochen. Es ist zu bezweifeln, dass ein Gericht eine solche Klausel im Jahr 2012 als überraschend werten würde.«

Was den Status als kartellrechtlich zu schützenden Markt angeht, ist Stephan Mathé

»Die Urheberrechte haben Vorrang«



Interview mit Steven Davis

Wenn Steven Davis angerufen wird, ist es meistens schon zu spät. Denn Davis stopft Sicherheitslücken, die sich gar nicht erst hätten öffnen sollen. Wenn es also mal wieder heißt, dass Hacker die Kundendaten eines Online-Spiels gestohlen haben, dann muss Steven Davis helfen. In seiner Freizeit bloggt er über seinen Beruf unter Free2secure.com.

GameStar Was machen Publisher falsch, wenn es um den Umgang mit Goldhändlern geht?

Steven Davis Es macht wohl weniger Spaß, eine stabile Wirtschaft zu programmieren, als coole Kämpfe und hübsche Partikeleffekte. Dabei sind Wirtschaft und Handel oft der wahre Kern eines Online-Spiels. Aber kaum jemand testet das Wirtschaftssystem, meist landet es erst spät im Spiel. Selbst Diablo 3 ist ohne funktionierendes Auktionshaus gestartet! Wenn diese Systeme schlecht gemacht sind, werden sie von Goldfarmern, Betrügern und natürlich auch ganz normalen Spielern ausgebeutet. Publisher ignorieren das oft, bis es große Probleme gibt. Das führt zu erhöhten Kosten für den Kundensupport. Und für Goldfarmer ist es ein riesiges Geschäft, die geben sich richtig Mühe.

Und wenn die Publisher den Handel legalisieren? Bringt das etwas?

Selbstverständlich bringt das etwas. Als Sony Online sein Echtgeld-Auktionshaus Station Exchange für Everquest 2 online gestellt hat, sind die Kosten für den Kunden-Support um 50 Prozent gesunken. Die Spielhersteller müssen von der Bannhammer-Taktik wegkommen, verdächtige Accounts einfach zu sperren. Sie bannen damit meist sowieso keine Menschen, sondern Bots. Stattdessen müssen die Publisher in effektive Sicherheitssysteme investieren.

Was kannst du Entwicklern raten, die es richtig machen wollen?

Entwickle deine Wirtschaft als Allererstes – und teste sie dann bis zum Erbrechen. Bis sie läuft. Du möchtest, dass deine Spieler Wert daran finden. Und wenn das klappt, dann werden Leute kommen, um deinen Service auszunutzen. Kümmere dich also um deine Kunden. Du bist nicht die Regierung, du bist nicht die Polizei. Du bist eine Firma. Wenn guter Service einen Spieler auch nur einen Monat länger spielen lässt, wie viel mehr Geld bringt dir das ein? Das ist keine Magie, das ist Business!

Die Website RandyRun ist einer von vielen Goldhändlern.



skeptisch: »Sicherlich gibt es im betriebswirtschaftlichen Sinne einen »Markt«, auf dem Spieler kaufen und verkaufen, aber dieser geht stets zurück auf den Schöpfer des Spiels und seine Rechte am Spiel. Im Gegensatz zum normalen Markt, der sich aus Angebot und Nachfrage für allgemein verbreitete Waren und Dienstleistungen ergibt, sind virtuelle Güter eben nicht allgemein zugänglich. Sie stammen vom jeweiligen Entwickler und sind ohne den laufenden Spielbetrieb wertlos. Wenn der Server abgeschaltet wird, existieren die Items schlicht nicht mehr. Daher greift das Wettbewerbsrecht aus meiner Sicht nicht, die Urheberrechte der Entwickler haben Vorrang.«

Selbst Dr. Andreas Lober, der ehemalige Fürsprecher der Legalität, relativiert seine Aussagen heute: »Ob entsprechende Klauseln sieben Jahre später noch überraschend sind, ist die Frage. Seinerzeit war der Item-Handel gerade in Korea von vielen Anbietern durchaus nicht ungerne gesehen. Heutzutage verbieten – zumindest in Europa – fast alle Spielehersteller den Handel. Insofern könnte sich die Lage hier geändert haben.« Firmen, die gegen die AGB verstoßen, haben laut Lober mit Abmahnungen, einstweiligen Verfügungen und Schadensersatzklagen zu rechnen. Wie kommt es also, dass RandyRun & Co. immer noch geduldet werden?

»Goldfarmer zahlen Abogebühren und spielen das Spiel legitim wie jeder andere auch. Sie sollten eigentlich kein Problem sein für Publisher«, erklärt Steven Davis, einer der angesehensten Sicherheitsexperten für Online-Spiele. »Die Betonung liegt hier aber auf »sollten«. Denn leider funktioniert die Welt selten ideal.« Tatsächlich kommen nur 30 Prozent allen Goldes über legales Spielen in die Portale. Über die Hälfte wird mit illegalen Bots gesammelt, also mit automatisierten Programmroutinen für Spielcharaktere. Das ist nicht nur unfair gegenüber



Unsere Experten, die Anwälte **Stephan Mathé** (links) und **Ramak Malavi**.

anderen Spielern, sondern lässt auch das Händlerargument, Goldfarmer würden für ihre Arbeitszeit bezahlt, ziemlich wackelig dastehen. Ein weiterer Teil des verkauften Goldes kommt laut Davis von Hackern, die in fremde Accounts eindringen, um Spielgeld und Gegenstände zu stehlen.

»Für Publisher führen Goldfarmer, Betrüger und Account-Verkäufer zu immens erhöhten Kosten bei der Kundenbetreuung«, sagt Davis über die Schattenseite des Goldgeschäfts. Denn wer Gold von Gaunern kauft und eine Woche später vor einem gehackten Account sitzt, wendet sich an den Hersteller. Die Lösung solcher Probleme kostet Zeit und Geld. »Allerdings tragen die Spielehersteller die wahre Schuld daran«, führt Davis aus. »Der Erfolg im Kampf gegen die ersten Goldfarmer hat die Hacker und die Betrüger erst angelockt. Wenn du es erschwerst, ohne Betrug Geschäfte zu machen, dann kommen die richtig üblen Typen. Und die Spieler? Wenn die Gold oder Charaktere kaufen wollen, dann ist es denen doch egal, woher die Ware kommt. Die Hersteller befriedigen die Nachfrage ja nicht.«

Laut Michael Singer ist der Markt inzwischen überlaufen von dubiosen Händlern. »Wir versuchen, Lösungen ohne Bots zu finden. Es ist aber schwer, sich als saubere Firma am Markt zu platzieren. 99,99 Prozent aller Händler stammen nun mal aus Fernost oder sind irgendwelche Scheinfirmen.« Das

FidelisPay

Glaubt man dem Werbevideo, dann könnte FidelisPay die Online-Wirtschaft revolutionieren. Entwickler können diesen Bezahl-service in ihr Spiel integrieren und damit eine Echtgeld-Wirtschaft unterstützen. Spieler müssen sich verifizieren, bekommen ein virtuelles Bankkonto zugewiesen und können damit dann im Spiel Items und Gold kaufen. Der Clou: FidelisPay ist ein geschlossener Kreislauf. Das soll der Inflation vorbeugen, denn es wird nicht einfach künstlich Spielgeld in



die virtuelle Welt gebracht. Alles, was über FidelisPay gehandelt wird, muss erspielt werden. Das setzt natürlich voraus, dass besonders hart gegen Bots und Hacker vorgegangen wird, damit die Balance gewahrt bleibt. Entwickler dürfte das trotzdem freuen: Sie verdienen an jedem Verkauf mit. Für das Zukunftspotenzial dieses Geschäftsmodells spricht, dass nicht irgendein Kleinunternehmen dahinter steht, sondern Bertelsmann, einer der mächtigsten Medienkonzerne Europas.

sieht ein Mitarbeiter eines europäischen Item-Händlers, der anonym bleiben will, ähnlich: »Es gibt genügend Anbieter, die in Deutschland sitzen, aber an der Steuer vorbei arbeiten. Wenn sich User beschweren, sagen die einfach: Ich bin in China, verklage mich doch!« Ein Blick auf die Branche scheint das zu bestätigen. Der laut eigenen Angaben größte »europäische« Händler MOOGA etwa sitzt paradoxerweise in Hong Kong – gemeinsam mit Seiten wie GameLaden, iBay24, Goldsender und MMO4K.

Was können Publisher also tun, wenn der Kampf gegen die »sauberen« Goldhändler nur noch mehr zwielichtige Firmen anlockt? Eine Antwort findet sich in einem größeren Wandel im MMO-Sektor. Immer mehr Online-Rollenspiele steigen von einem Abon-

Nach der Zentrale einer illegalen Operation sehen die Büros von RandyRun nicht aus.



nement- zu einem Free2Play-Geschäftsmodell um. Selbst Biowares **Star Wars: The Old Republic** nimmt im November den Kostenlos-Betrieb auf. So vergrößert sich nicht nur die Zielgruppe, Free2Play kann auch gegen

DER NEUE WORLD OF WARCRAFT-ROMAN IST DA!



EINE HÜTERIN DES
FRIEDENS WIRD ZUR
ULTIMATIVEN WAFFE!

World of Warcraft: Jaina Prachtmeer – Gezeiten des Krieges
Gebundene Ausgabe, ISBN 978-8332-2523-9

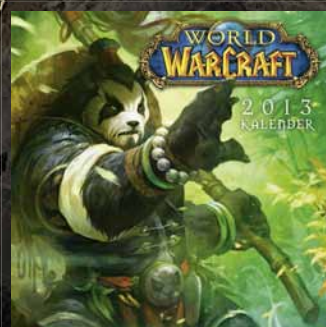
New York Times-Bestseller (Platz 13, 16.9.2012)

World of Warcraft: Wandkalender 2013
28 Seiten, 12,95 €
ISBN 978-3-8332-2472-0

AUSSERDEM NEU:



World of Warcraft: Die Perle von Pandaria
Graphic Novel, gebundene Ausgabe, 120 Seiten
19,95 €, ISBN 978-3-86201-461-3



© 2012 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



www.warcraft.com
www.blizzard.com

IM BUCHHANDEL ERHÄLTlich

Weitere Titel und Leseproben erhältlich unter www.paninicomics.de

panini BOOKS
www.paninicomics.de

unerwünschten Item-Handel helfen. Wenn die begehrten Gegenstände direkt vom Entwickler verkauft werden, sind private Geschäfte logischerweise sinnlos.

Auch rechtlich scheint die Lage dann klarer zu sein. Erst Mitte 2011 hat das Landgericht Hamburg die Betreiber des Forums ElitePvP-ers zu Schadensersatz verurteilt, weil dort Wege diskutiert wurden, mit Gold aus dem Free2Play-Rollenspiel **Runes of Magic** von Gameforge zu handeln. Ausschlaggebend war unter anderem ein Verstoß gegen das Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb: Händler, die Free2Play-Güter verkaufen, würden sich in einen verbotenen Wettbewerb mit dem Betreiber begeben – weil sie billiger verkaufen wollen als dieser. Das Urteil des Landgerichts könnte Publishern die Werkzeuge in die Hand geben, rechtlich gegen Item-Händler vorzugehen.

Zumindest RandyRun sieht sich auf der sicheren Seite. »Wir halten uns aus Free2Play raus«, begründet Michael Singer. Sicherheitsexperte Steven Davis bleibt bei Free2Play als Allheilmittel gegen fallende Abo-Profit und Goldhändler aber skeptisch:

»Entwickler machen selten »echte« Free2Play-Spiele. Oft gibt es dennoch Gegenstände, die man

kostenlos erspielen kann, damit sich die Gratiskunden nicht benachteiligt fühlen. Es wird immer einen Schwarzmarkt geben, wenn es etwas gibt, das man legal nicht kaufen kann. Entwickler sollten einen Weg finden, diese Transaktionen zu legalisieren.«

Die Legalisierung von Echtgeldhandel mit virtuellen Gütern ist für Publisher aber nicht ganz einfach. »Bei einer Erlaubnis würde der Publisher ein großes Risiko eingehen, da er damit den Fortbestand des Spiels in gewisser Weise garantieren müsste«, sagt der Anwalt Stephan Mathé. »Sonst kauft jemand ein Schwert für viel Geld und muss dann irgendwann feststellen, dass das Spiel abgeschaltet wurde.« Dann könne der Item-Käufer versuchen, vom Publisher Schadensersatz zu fordern. Zugleich sei

»Wir halten uns aus Free2Play raus«

aber verständlich, dass Publisher derartige Risiken eingehen – zumal sie beim Handel durch Dritte keinen einzigen Cent abbekämen. Die Pionierrolle im legalisierten Item-Handel gebührt Sony Online, das 2005 die Station Exchange eröffnet hatte. Auf dieser Online-Plattform konnten die Spieler Gegenstände aus **Everquest 2** gegen echtes Geld versteigern. Ab 2008 liefen die Auktionen über die Handelsplattform Live Gamer, mit der Free2Play-Umstellung von **Everquest 2** wurden sie Ende 2011 eingestellt.

Auch laut Ramak Malavi sind solche herstellereigenen Angebote riskant. Blizzard könnte aufgrund der

Auszahlungen aus dem **Diablo 3**-Auktionshaus als so genannter E-Geld-Emittent eingeordnet werden, weil das Battlenet-Konto eine virtuelle Währung darstellt. »Dann müsste Blizzard bei der Ausgabe des E-Geldes die Identität des Zahlungsempfängers feststellen. Die Online-Registrierung reicht für eine solche Feststellung nicht aus.« Nicht zufällig wird schon jetzt an Alternativen gearbeitet. Das virtuelle Bezahlsystem FidelisPay der Münchener Bank Fidor soll externe Goldhändler einschränken und ab 2013 virtuelle Spielwirtschaft mit einem Banksystem verknüpfen und somit sicherer machen. Bis es soweit ist, greift man nach wie vor zu den althergebrachten Werkzeugen: Anwälten. Erst vor kurzem hat Blizzard den Verkauf von Bots des beliebten Anbieters Bossländ gerichtlich verbieten lassen.



Wird der Handel mit Credits und Lichtschwertern aufhören wenn **Star Wars: The Old Republic** zum Free2Play-Titel wird?

Die Luft wird also dünn für Goldhändler, seriöse wie unlautere. Das sieht auch Michael Singer so: »Die Barrieren zum Markteintritt sind inzwischen zu hoch.« Also versucht er, auch in anderen Marktbereichen Fuß zu fassen. »RandyRun ist weit mehr als ein reiner Item-Händler. Wir verkaufen ja auch Spielekeys, also ganz normal gültige Lizenzen aus dem Großhandel.« Dennoch möchte Singer auch im Gold-Handel tätig bleiben – idealerweise Hand in Hand mit den Herstellern: »Wenn die Publisher mit einer seriösen Firma zusammenarbeiten und das ohne Heimlichtuerei, ganz sauber, ganz legal, dann kann man diese China-Klitschen vergessen und den Usern echte Sicherheit bieten.«

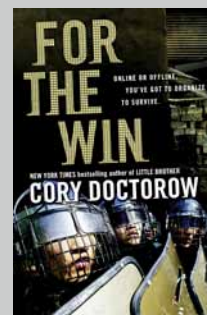
Wer die letzte Gelegenheit vor dem möglichen Ende des Goldhandels doch noch nutzen will, um **Diablo**-Millionär zu werden, dem gibt Michael Singer einen nicht ganz uneigennütigen Rat: »Schau, dass das Impressum aus Deutschland ist. Schau, dass die Preise in Ordnung sind. Es dürfen keine Dumpingpreise sein, aber auch keine Mondpreise. Und: Vertraue nicht auf ominöse Facebook-Likes oder Bewertungszahlen. Darüber stellen viele Seiten Pseudo-Seriosität her. 1.000 Facebook-Freunde kosten bloß 50 Euro.« Ob die Kombination aus Anwälten, neuen Gesetzen und Geschäftsmodellen solchen Geschäftspraktiken Einhalt gebieten kann, wird sich zeigen. Bis es so weit ist, werden die Farmer weiterhin das tun, was sie auch sonst tun: Gold sammeln, als ginge es um ihr Leben. Oder zumindest ihren Lebensunterhalt. Dennis Kogel / GR

Seltene Bilder vom Arbeitsplatz asiatischer Goldlieferanten.



For the Win

Goldfarmer haben die Fantasie des Science-Fiction-Autors Cory Doctorow so sehr beflügelt, dass er dem Thema einen ganzen Roman gewidmet hat. In **For the Win** erzählt Doctorow von einer Gruppe internationaler Goldfarmer, die sich über das Internet zusammenrotten, um gegen ihre raffgierigen Bosse zu rebellieren und eine Goldfarmer-Gewerkschaft zu gründen. **For the Win** ist dabei weniger Science-Fiction, sondern mehr eine moderne Allegorie über den Wert von Arbeit und die Bedeutung von Gewerkschaften. Unter GameStar.de/Quicklink/8085 gibt es **For the Win** kostenlos als E-Book oder PDF. Doctorow ist nämlich nicht nur Fan von Gewerkschaften, sondern auch von Creative Commons.



SPEICHER AKROBATEN



FÜR DATENSAMMLER: DIE ENERMAX HOPLITE-SERIE!

Du jonglierst mit mehreren externen und internen Festplatten für die Datensicherung, Fotos, Video usw.? Ohne USB-Stick gehst du nicht aus dem Haus? Mit Hoplite hat Enermax die passende Gehäuseserie für dich. Sie ist auf die Bedürfnisse eines modernen Datenträgermanagements zugeschnitten: Hot-Swap-Steckplätze auf der Oberseite für externe 2,5\"/>



Limitierte ALTERNATE-Aktion!
Kauf ein Hoplite ST und du bekommst
ein Briskie Tastatur-Maus-Set gratis dazu!
Begrenzt auf die ersten 100 Käufer eines Hoplite ST.

ENERMAX
POWER. INNOVATION. DESIGN.

WWW.ENERMAX.DE/HOPLITE

amazon.de

ALTERNATE

ATELCO
Computer

DiTech
COMPUTER AND MOBILE ACCESSORIES

HOH.de

K&M Elektronik AG
www.knelektronik.de

Mindfactory
Aktionspreis! 1

SNOGARD
Computer-World

Hall of Fame

Quake

1996 ging ein Beben durch das Shooter-Genre. 16 Jahre später rüttelt's erneut: Nach Doom fliegt id Softwares zweiter Klassiker vom Index. Von Daniel Matschijewsky

Auf XL-DVD: Video-Special



Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Meine Eltern sollten diesen Artikel besser nie lesen. Denn als ich **Quake** anno 1996 rauf und runter gespielt habe, war ich gerade mal 14 Jahre alt – nach dem Jugendschutzgesetz also noch vier Lense zu jung. Allerdings wage ich zu bezweifeln, dass mir der recht blutige und deshalb nach seiner Veröffentlichung zügig indizierte Ego-Shooter einen (allzu großen) psychischen Knacks beschert hat. Wohl aber die tolle Erfahrung, die Geburtsstunde eines der größten Meilensteine der Spielegeschichte miterlebt zu haben. Dabei bin ich mir heute sicherer als noch vor 16 Jahren, dass es wohl nicht an der Geschich-

Den kettenschwingenden **Oger** sollten wir am besten auf Distanz halten. Dann wirft er allerdings mit Granaten.



te lag, die **Quake** erzählte. Und vor allem nicht daran, WIE das Spiel sie erzählte. Naive Wissenschaftler, Dimensionstor, hindurchströmende Dämonen? Kannte man alles schon aus **Doom**. Und genauso müde wie in id Softwares Shooter-Vorläufer wurde die »Handlung« auch hier erzählt. Intro, Zwischensequenzen, Dialoge, all das gab's in **Quake** nicht. Selbst beim Ende der vier Story-Kampagnen bekam man lediglich kurze Texteinblendungen zu lesen.

Vielmehr war es die wegweisende Technik, die **Quake** seinen bis heute erhaltenen Kultstatus verlieh. Anders als in **Doom** bestanden Gegner und Gegenstände wie etwa Waffen nämlich nicht aus flachen Bildern, so genannten Sprites, sondern aus einem Polygon-Modell, waren also dreidimensional. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte lediglich Interplays Minenflug-Actionspiel **Descent** auf diese neue Technik gesetzt. Zudem beherrschte id Softwares hauseigenes Grafikgerüst erstmals farbige Licht- und Schattenspiele und vermochte es, Räume auch übereinander anzuordnen. Während es in **Doom** zwei Jahre zuvor unmöglich war, unter einer Brücke hindurchzulaufen, ließ mir **Quake** die vollkommene Freiheit, überall dort hin zu rennen, zu hüpfen und zu schwimmen (!), wo auch immer ich wollte.

Und mit welcher Geschwindigkeit das ging! Das Lauftempo des **Quake**-Marines war derart hoch, dass jeder moderne Actionheld

Deswegen legendär

- ✦ wegweisende Technik
- ✦ herausragender Spielfluss
- ✦ launige Mehrspieler-Gefechte
- ✦ Quad-Damage!

dagegen wie ein unausgeschlafenes Faultier mit Krückstock wirkt. Im Rausch huschte ich durch die Gänge verlassener Militärbasen und düsterer Gemäuer, umkurvte Nagelfallen, sprang über glühende Lavagruben und durchpflügte trübe Gewässer auf der Suche nach dem Ausgang. Viel mehr als das übliche Schlüsselkarten-Gesuche, das ich schon aus **Doom** zu genüge kannte, gab es in **Quake** nämlich nicht zu tun. Trotzdem machte es einen Heidenspaß, die verwinkelten Levels zu durchforsten. Denn die Entwickler hatten die Areale mit jeder Menge geheimer Räume gespickt, die erst mal gefunden werden wollten. Das reichte vom Beschuss simpler Schalter bis zur dezent anders eingefärbten Wandtextur im hintersten Eck eines abgelegenen Tümpels, und schon offenbarten sich riesige Munitionslager oder nützliche Boni.

Allen voran das legendäre »Quad Damage«, durch das die Knarren meines Marines kurzzeitig vierfachen Schaden anrichteten. Beim Einsammeln dieses seltenen Artefakts wurde ich allerdings immer latent panisch. Denn solange das Quad Damage wirkte,

Der mächtigste Gegner in Quake ist der **Shambler**. Sein Blitzschlag: verheerend.



Motivierend: Überall in den Levels haben die Entwickler geheime Räume versteckt.





Mit ein Grund für die damalige Indizierung: Gegner zerfallen zu blutigen **Fleischbrocken**.



Quad Damage! Wie im Rausch pflügen wir durch die Gegnerhorden.

wollte ich so viele Gegner umpusten wie möglich. Was zur Folge hatte, dass ich wie ein Bekloppter durch die Gegend rannte und auf alles feuerte, was auch nur ansatzweise nach Monster aussah. Die meisten anderen Boni ließ ich dagegen gern links liegen. Wozu bitte brauche ich den »Ring der Unsichtbarkeit«? Ich will mich doch nicht an den Dämonen vorbeischieben! Zumal **Quake** wie kaum ein zweites Spiel auf so genanntes Backtracking setzte, also das wiederholte Ablatschen bereits erforschter Gebiete. Daher ergab es keinen Sinn, sich an Feinden vorbei zu stehlen, weil man sicher sein konnte, dass man demselben Vieh noch mindestens ein weiteres Mal über den Weg laufen würde. Dann doch lieber die Waffen sprechen lassen.

Eine Disziplin, die id Software ohnehin besser beherrschte als jeder andere Entwickler zu der Zeit: Wie schon in **Doom** war auch das Waffenarsenal in **Quake** zwar überschaubar, aber durchdacht. Gut, die Nagelpistole entpuppte sich als simples Maschinengewehr. Aber sie verschoss Nägel! Und sie taugte bestens dazu,

Feindgekröse wie etwa die schwebenden Sarags ins Nirwana zu befördern. Überhaupt war es wichtig, zum richtigen Werkzeug zu greifen. Denn wer mit einer Schrotflinte auf Zombies ballerte, der konnte das tun, bis er schwarz wurde, weil die ver-

damtten Biester immer wieder aufstanden. Es sei denn, man ließ Granaten oder Raketen sprechen. Dann nämlich blieben von den Untoten lediglich matschige Fleischklumpen übrig – wohl der Hauptgrund, warum **Quake** seinerzeit auf dem Index landete.

Was mir neben den Waffen ebenfalls wohl in Erinnerung geblieben ist: **Quake** erzeugte seinen brillanten Spielfluss auch und vor allem durch die herausragende Balance. Nie war es zu leicht, nie zu schwer. Zwar besaß ich selten die vollen 100 Lebenspunkte, aber ebenso selten biss ich in der nächsten Sekunde ins virtuelle Gras. Denn in **Quake** lag das rettende Heilpäckchen irgendwie immer zur richtigen Zeit hinter genau der richtigen Ecke. Trotzdem geriet ich beim Spielen regelmäßig ins Fluchen. Weil das Programm keinerlei Treffer-Feedback gab. Heutzutage wird mir in Shootern angezeigt, aus welcher Richtung ich beschossen werde und wie stark der angerichtete Schaden ist. Nicht so in **Quake**. Dass ich attackiert wurde, bekam ich lediglich durch entsprechende Geräusche mit. Oder durch das ständige Beobachten der kleinen Lebensanzeige

am unteren Bildschirmrand. Von wo ich attackiert wurde, ließ sich hingegen nur durch hektisches Umschauen beantworten.

Sei's drum, schließlich durfte ich zu jeder Zeit frei speichern – ein Privileg, das bei modernen Spielen ausgestorben zu sein scheint. In **Quake** war ich froh drum. Vor allem im höchsten der vier Schwierigkeitsgrade, dem so genannten Nightmare-Modus. Hier habe ich gefühlt alle fünf Meter auf die F5-Taste gedrückt, Blut und Wasser schwitzend. Doch was für ein Erfolgsgefühl, den Level trotz der heftigen Gegenwehr all dieser Monster gemeistert zu haben. Allerdings war der Nightmare-Modus so

Jetzt aber schnell, sonst macht uns die sich bewegende **Wand** im Hintergrund platt.



ziemlich die einzige Möglichkeit, längere Zeit mit **Quake** zu verbringen. Denn unter normalen Bedingungen lief bereits nach knapp drei Stunden der Abspann – und da regen sich die Spieler heutzutage über die **Call of Dutys** dieser Welt auf. Wobei es ja noch den Mehrspieler-Teil gab. Allerdings bot der nicht mehr als simples (Team-) Deathmatch auf vergleichsweise überschaubaren Karten. Trotzdem ein riesiger Spaß, auch wenn es für mich und meine Kumpels regelmäßig bedeutete, dass wir schwere Rechnergehäuse und noch viel schwerere Röhrenmonitore schleppen und herausfinden mussten, wie sich die Verbindung übers Nullmodem-Kabel konfigurieren ließ. Aber wenn sich selbst mein bester Freund Steve, der nun absolut kein Spieler ist, anschließend nicht von **Quake** wegreißen ließ, dann hatte id Software anno 1996 wohl tatsächlich irgendetwas richtig gemacht. **DM**

Quad Damage machte mich panisch



Schalter drücken, das ist das höchste der Rätselgefühle in **Quake**.

Quake

PUBLISHER	Bethesda
ENTWICKLER	Id Software
QUELLE	Fachhandel, Ebay
SPRACHE	Englisch
HARDWARE	468er, 8 MB RAM
MINIMUM	Pentium mit 100 MHz, 8 MByte RAM
SO LÄUFT'S	Die überarbeitete Neuauflage »GLQuake« läuft problemlos auf allen gängigen Windows-Versionen.



Fazit Unkomplizierter und rasanter Shooter-Klassiker, technisch wegweisend.

Hardware News

Logitech mit mechanischer Tastatur für 150 Euro

GameStar.de/Quicklink/8086

Bei normalen Tastaturen stellen einfache Gummimatten mit elektrischen Kontakten den Anschlag der Tasten her. Mechanische Tastaturen verfügen über einzelne, mechanisch-elektrische Schalter für jede Taste und erreichen damit eine deutlich höhere Präzision. Nachdem bereits viele andere Eingabegeräte-Hersteller solche Tastaturen anbieten, will Logitech im Dezember mit der beleuchteten **G710+** nachziehen. Die eingesetzten MX-Brown-Schalter sind relativ selten, stellen aber einen gelungenen Kompromiss zwischen Geschwindigkeit, Tippgefühl und Spieletauglichkeit dar. Durch den Einsatz von Dämpfungsringen sollen sie auf der **G710+** zudem besonders leise arbeiten. Zusätzlich bietet die **G710+** sechs dreifach belegbare G-Tasten, eine Taste zum Sperren der Windows-Taste, eine Multimediasteuerung mit vier Tasten samt Lautstärkeregler sowie einen USB-2.0-Port. Beim Preis von 150 Euro hätten wir allerdings noch ein Display wie bei der Logitech **G19** erwartet. **DV**



Die **Handballenaufgabe** der Logitech G710+ ist abnehmbar.

Referenzklassen Spiele-PCs

Hardware-Details

	Standard-PC	Mittelklasse-PC	High-End-PC
Prozessor	Core 2 Duo E8500	Phenom II X4 965	Core i5 3570K
Arbeitsspeicher	2,0 GByte	4,0 GByte	8,0 GByte
Grafikkarte	Radeon HD 5770	Geforce GTX 560	Geforce GTX 660 Ti

Spiele-Details

Anno 2070	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, hohe Details, Post-Effekte mittel	1920x1080, sehr hohe Details, Post-Effekte fff
Battlefield 3	1680x1050, hoch, ohne AO, Bewegungsverzerrung	1920x1080, ultra, 4x AA	1920x1080, ultra, 4x AA, HBAO
Guild Wars 2	1920x1080, mittlere Details, Rendersampling Nativ	1920x1080, hohe Details, Rendersampling Super	1920x1080, ultra Details
The Elder Scrolls 5: Skyrim	1920x1080, hohe Details, 4x AA	1920x1080, sehr hohe Details, 4x AA	1920x1080, maximale Details, 8x AA
WoW: Mists of Pandaria	1920x1080, hohe Details, 2x Kantenglättung	1920x1080, ultra Details, 4x Kantenglättung	1920x1080, ultra Details, 4x Kantenglättung

Grafikkarten-Prozessor-Index

Grafikkarten	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Geforce 200	GTX 260 150 € GTX 285 k.A.	GTX 295 k.A.	
Radeon HD 5/6	HD 5770 110 € HD 6850 140 € HD 5850 170 €	HD 6870 150 € HD 5870 250 € HD 6950 200 € HD 6970 280 €	HD 6990 650 €
Geforce 400/500	GTX 450 80 € GTX 550 Ti 110 € GTX 460 150 €	GTX 560 160 € GTX 560 Ti 190 € GTX 570 250 €	GTX 580 370 € GTX 590 600 €
Radeon HD 7000	HD 7750 100 € HD 7770 130 €	HD 7850 170 € HD 7870 230 €	HD 7950 290 € HD 7970 400 €
Geforce 600	GTX 650 110 €	GTX 650 Ti 160 € GTX 660 220 €	GTX 660 Ti 300 € GTX 670 370 € GTX 680 550 € GTX 690 1.000 €
Prozessoren	Einsteiger	Mittelklasse	High-End
Athlon	II X3 440 60 € II X4 645 80 €		
Phenom II	X2 555 70 € X3 720 80 € X4 925 100 €	X4 965 90 € X4 980 160 € X6 1100T 200 €	
FX	4100 100 €	4170 130 € 6100 110 € 6200 170 € 8120 160 € 8150 180 €	
Core 2	E6600 150 € E8500 170 € Q6600 150 €	Q9400 170 € Q9650 270 €	
Core i	i3 540 100 € i5 650 160 €	i5 760 190 € i7 870 260 € i5 3450 180 € i5 2500 200 €	i5 3570K 220 € i7 2600K 280 € i7 3770K 320 € i7 3960X 920 €

Spiele-PCs

Die GameStar-Referenzklassen geben drei typische PC-Konfigurationen der Mehrzahl der GameStar-Leser wieder. Die Spiele-Details verraten, in welcher Einstellung die angegebenen Titel flüssig gespielt werden können.

Leistungsindex

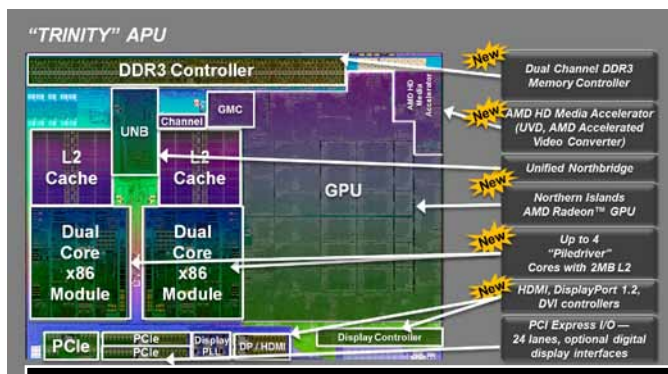
Der Grafikkarten-Prozessor-Index ordnet Grafikchips und CPUs nach ihrer Spieleleistung. Ab der Mittelklasse können Sie moderne Titel meist problemlos spielen. Maximale Grafikdetails sind bei grafisch anspruchsvollen Titeln in der Regel erst ab der gehobenen Mittelklasse oder dem High-End-Segment möglich.

Neue 120-Euro-CPUs für Spieler

GameStar.de/Quicklink/8088

Leider nicht mehr in dieses Heft gepasst hat der Vergleichstest zwischen AMDs neuem Einstiegsvierkerner **A10 5800K** und Intels Dual-Core **Core i3 3220**. Der 3,8 GHz schnelle **A10 5800K** vereint eine weiterentwickelte Bulldozer-CPU mit Piledriver-Kern und eine Radeon HD 7660D in einem Chip. Den reinen CPU-Vergleich gewinnt der 3,3 GHz schnelle **Core i3 3220** deutlich, wobei auch der **A10** genug Leistung für alle aktuellen Spiele hat. Die Multimedia-Tests enden mit leichten Vorteilen für den **A10 5800K**, während er zwischen 350 und 460 Prozent schneller ist, wenn wir die Leistung der integrierten Grafikkarte messen. Spielen ohne extra Grafikkarte ist mit dem **Core i3 3220** mit durchschnittlich 10,7 fps unmöglich, wohingegen der **A10 5800K** in Auflösungen bis 1680x1050 selbst in anspruchsvolleren Spielen wie **Skyrim** oder **Anno 2070** in hohen Details spielbare Bildwiederholraten von durchschnittlich rund 28,5 bis 32,0 fps schafft – je nach Speichergeschwindigkeit. Beim Stromverbrauch unter Last gewinnt wieder der **Core i3 3220**. Alles in allem: Für Gelegenheitsspieler mit kleinem Budget ist der **A10 5800K** einen Kauf wert. Wer nur eine CPU braucht, weil er eine schnellere separate Grafikkarte einsetzen will, greift besser zum

i3 3220. Im nächsten Monat rechnen wir dann mit dem Test der ausgewachsenen FX-Prozessoren mit Piledriver-Architektur. Spitzenmodell soll der 4,0 GHz schnelle Achtkerner **FX 8350** werden. **DV**



Rund die Hälfte des Chips des A10 5800K nimmt die integrierte **Radeon HD 7660D** ein (»GPU«), die auf der Radeon-HD-6900-Serie basiert.

iPhone 5 mit kaputter Karten-App



Die neuen **EarPod-Kopfhörer** tragen sich angenehmer und klingen besser.

GameStar.de/Quicklink/8087

Das **iPhone 5** hat die Verkaufszahlen des Vorgängermodells nochmals übertroffen – an den ersten drei Tage wanderten fünf Millionen Stück über die Ladentheke. Das Display misst nun 4,0 statt 3,5 Zoll, sodass die 1.136x640 statt 960x640 Pixel im 16:9-Format arrangiert sind und auf dem Home-Bildschirm einer Symbolreihe mehr Platz bieten. Durch einen neuen Ladestecker lässt sich bestehendes Zubehör aber nur mit Adaptern weiterverwenden. Das Gehäuse ist dünner, spürbar leichter und die Rückseite besteht wieder aus Metall statt aus Glas. Das führte bereits zu zahlreichen Berichten über verkratzte Rückseiten. Apples neue Karten-App, die die alte Google-App unter iOS 6 ersetzt, sorgte durch zahlreiche Fehler für eine Entschuldigung von Apple-Chef Tim Cook und den Rat, doch vorerst besser Konkurrenzprogramme zu verwenden. Das **iPhone 5** unterstützt zumindest im Netz der deutschen Telekom das Hochgeschwindigkeitsinternet LTE, ist in schwarz und weiß sowie mit 16, 32 oder 64 GByte Flash-Speicher ab rund 700 Euro erhältlich. **DV**

News-Ticker

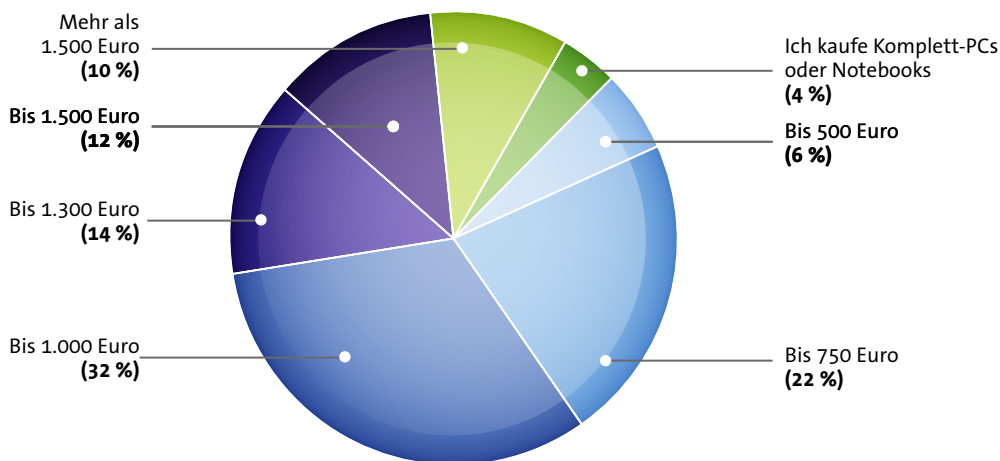
Nvidia: Die Notebook-Grafikchips GeForce GTX 670M und GTX 675M basieren noch auf der älteren Fermi-Architektur. Die jetzt vorgestellten, etwas schnelleren GTX 670MX und GTX 675MX auf Kepler-Basis dürften durch die 28-nm-Fertigung positive Auswirkungen auf die Akkulaufzeiten haben.

Creative: Die neuen Soundblaster-Z-Karten sind mit Preisen von 100 bis 250 Euro oberhalb der bereits erhältlichen Recon-3D-Platinen angesiedelt. Zwar verwenden sie den gleichen Soundchip, sollen durch bessere übrige Bauteile aber auch audiophile Spieler ansprechen.

Valve: Seit kurzem sind über das Steam-Portal die ersten Anwendungsprogramme erhältlich. Zum Startangebot gehören unter anderem die 3DMarks 3DMark 11 und 3DMark Vantage.

»Was geben Sie für einen neuen Selbstbau-PC aus?«

Für die Komponenten eines neuen Spiele-PCs investieren über 50 Prozent der GameStar.de-Leser zwischen 500 und 1.000 Euro. Ein Drittel bezahlt für mehr Zukunftssicherheit und Leistung über 1.000 Euro, jeder zehnte noch über 1.500 Euro. In dieser Umfrage kaufen nur vier Prozent der Teilnehmer einen Komplett-PC oder ein Notebook, was vermutlich mit der Fragestellung zusammenhängt – üblicherweise entscheiden sich rund 20 Prozent unserer Leser für einen Komplettrechner.



Quelle: Umfrage auf GameStar.de, 4.761 Teilnehmer

XMV

HIGH PERFORMANCE SYSTEMS

PC Systeme direkt vom Hersteller!!!
Alle Systeme versandkostenfrei!¹⁾



DVI
HDMI
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50175

Intel® Core™ i5-3550 Prozessor

@ 4 x 3.7 GHz übertaktet!

- » 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- » 2 GB NVIDIA GeForce® GTX650 TGT Charged SuperSilent (übertaktet und leise)
- » 500 GB SATA 3, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Interne Hochleistungswasserkühlung
- » 600 W BitFenix Outlaw Tower
- » MSI Z77A-G43

739,-* €

ab 15,84€ mtl., Laufzeit: 60 Monate²⁾

AMD FX-Series FX-8120 Prozessor

@ 8 x 3.8 GHz übertaktet!

- » 8 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- » 2 GB AMD Radeon® HD 7850 HIS IceQ X Turbo (übertaktet und leise)
- » 1000 GB SATA3, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungsauflühlung: Alpenföhn Matterhorn Pure
- » 530 W Thermaltake / Raidmax Blackstorm
- » Gigabyte GA-970A-UD3
- » inkl. GRATIS Spiel Sleeping Dogs

799,-* €

ab 15,94€ mtl., Laufzeit: 66 Monate²⁾

DVI
HDMI
2x Mini-Displayport
USB 3.0
SATA 3

Artikel-Nr.: 50103



2 x DVI
HDMI
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50169

Intel® Core™ i5-3570K Prozessor

@ 4 x 4.4 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- » 2 GB NVIDIA GeForce® GTX660 Ti TGT UltraCharged (übertaktet und leise)
- » 1000 GB SATA3 32 MB Cache, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungsauflühlung: Alpenföhn Matterhorn Pure
- » 530 W Thermaltake / Xigmatek Midgard II Midi-Tower
- » MSI Z77A-G43

999,-* €

ab 18,70€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

¹⁾ Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. ²⁾ Abbildung enthält Sonderausstattung.



0180 1 994041

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 994041 Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag 10-18 Uhr

(3,9 Cent/Min.
 Festnetz der T-COM;
 max. 42 Cent/Min. aus
 dem Mobilfunknetz)

Schneller

Leiser

Besser



DVI
HDMI
2 x MiniPort
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50076

AMD FX-Series FX-8120 Prozessor @ 8 x 3.8 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- » 3 GB AMD Radeon® HD 7950 HIS IceQ Boost Clock (übertaktet und leise)
- » 1000 GB SATA3, 7200 U/Min.
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungsauflütkühlung: Alpenföhn Matterhorn Pure
- » 630 W Thermaltake / NZXT Phantom 410 Tower
- » Gigabyte GA-990FXA-UD3
- » inkl. AMD Game Bundle „Three for Free“ (DiRT Showdown, Nexuiz, Deus Ex: Human Revolution)
- » inkl. Sleeping Dogs

999,-*

ab 18,70€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

AMD FX-Series FX-8150 Prozessor @ 8 x 4.5 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- » 3 GB AMD Radeon® HD 7970 HIS IceQ X2 GHz Edition (übertaktet und leise)
- » 1000 GB SATA3, 7200 U/Min.
- » 64 GB Samsung 830 SATA III SSD
- » Blu-Ray ROM / DVD-RW SATA
- » Interne Hochleistungswasserkühlung
- » 1000 W Silverstone Strider / CoolerMaster Storm Trooper
- » Gigabyte GA-990FXA-UD3
- » inkl. AMD Game Bundle „Three for Free“ (DiRT Showdown, Nexuiz, Deus Ex: Human Revolution)
- » inkl. Sleeping Dogs

DVI
HDMI
2 x MiniPort
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50070

1399,-*

ab 26,19€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾



2 x DVI
2 x HDMI
2 x MiniPort
USB 3.0
SATA 3
DirectX® 11

Artikel-Nr.: 50130

Intel® Core™ i7-3770K Prozessor @ 4 x 4.5 GHz übertaktet!

- » 16 GB High End DDR3 Corsair XMS 3
- » 2 GB NVIDIA GeForce® GTX680 TGT UltraCharged (übertaktet und leise)
- » 1500 GB SATA 3
- » 64 GB Samsung 830 SATA III SSD
- » 22x DVD±R/RW Double Layer Brenner
- » Hochleistungsauflütkühlung: Alpenföhn Shamrock
- » 730 W Thermaltake / CoolerMaster Storm Trooper
- » Gigabyte GA-Z77X-D3H

1699,-*

ab 31,81€ mtl., Laufzeit: 72 Monate²⁾

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 999 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 72 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 9,3 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

KONFIGURIEREN SIE IHR WUNSCHSYSTEM ONLINE...

www.xmx.de



Windows 8 oder nicht?

Erstmals stehen PCs und Notebooks nicht mehr im Fokus eines neuen Windows-Betriebssystems. Im Schwerpunkt untersuchen wir, ob Spieler zwischen Kacheloberfläche, Touch-Bedienung und Cloud-Anbindung auf der Strecke bleiben, oder ob sich ein Upgrade von Windows 7 doch lohnt. Von Daniel Visarius

Noch mehr Infos zu Windows 8: GameStar.de/Quicklink/7884

Mit **Windows 8** tritt Microsoft in ein neues Zeitalter ein. Windows 7 ist noch ein verhältnismäßig traditionelles Betriebssystem für PCs und Notebooks, der Nachfolger trägt den aktuellen Mega-Trends zu mobilen Geräten und der Cloud Rechnung. **Windows 8** läuft nicht mehr allein auf klassischen PCs und Notebooks mit AMD- und Intel-CPU's, sondern auch auf Tablets mit den besonders energieeffizienten ARM-Prozessoren, wie sie in den meisten Tablets und Smartphones zum Einsatz kommen (auf diesen Plattformen jedoch ohne Desktop). In einer abgewandelten Form ebenfalls ohne Desktop erscheint **Windows 8** zudem als **Windows Phone 8** auch für Smartphones. Um alle diese Systeme zusammenzuführen, unterstützt **Windows 8** den Abgleich von Einstellungen über das Cloud-Angebot von Microsoft und schickt Games für Windows Live zugunsten einer für PC und Xbox einheitlichen Spieleplattform unter dem Namen **Xbox Live** in Rente. Auch einen übergreifenden App Store für Programme und Minianwendungen bietet das neue Betriebssystem auf al-

len Systemen vom PC bis zum Smartphone. Windows Phone 7 gibt dabei die Designrichtung vor, obwohl Windows-7-Handys so gut wie keinen Anklang fanden. So dominant sind Apple und Samsung bei den Smartphones, dass selbst die Zusammenarbeit der Riesen Microsoft und Nokia nur dazu führte, dass der Marktanteil des ursprünglich größten Handy-Herstellers der Welt trotz guter Produkte noch weiter zurückging verglichen mit den Monaten vor Nokias ersten Windows Phones. Die meisten der wenigen Nutzer mögen aber die Kacheloberfläche, ihr grundlegendes Bedienkonzept und schlicht-elegantes Design, und auch wir halten den Stil für das mit Abstand Beste, was Microsoft – traditionell eher bekannt für schwülstiges Design – bislang zusammengebracht hat. Weil sich die Zeiten vor allem durch Apples Aufstieg geändert haben, zieht Microsoft das neue Design nicht nur bei Windows durch. Welchen Erfolg eine einheitliche Formen- und Farbsprache bewirken oder zumindest entscheidend begünstigen kann, beweisen die

Verkaufsrekorde von **iPhone** und **iPad** jedes Jahr aufs Neue. Technisch sind die Apple-Geräte selten besser als die der Konkurrenz, aber dafür umso teurer. Nur bestimmen im heutigen Massenmarkt häufig keine rationalen Erwägen mehr die Kaufentscheidung – was zählt, ist oft allein das Image.

Derzeit stimmt Microsoft seinen gesamten Firmenauftritt inklusive Internetseiten und Messeauftritten auf die neue Designlinie ab. Selbst das jahrzehntealte Firmenlogo musste sich dem unterordnen. Chef Steve Ballmer bezeichnet **Windows 8** als das größte Risiko, das das Unterneh-

Windows für ein neues Zeitalter

men jemals eingegangen sei. Denn wenn es Microsoft nicht gelingt, sich mit **Windows 8** im Smartphone- und Tablet-Markt zu etablieren, wird die langfristige Windows-Dominanz ernsthaft bedroht. Gegen Apple und Samsung (beziehungsweise Android) konnte sich Microsoft auf dem Smartphone-Markt bislang nicht als ernsthafter Konkurrent positionieren, und bei Tablets dominiert Apple gar mit über 80 Prozent.

Dass es bis heute kein Hersteller geschafft hat, eine starke Konkurrenz zum **iPad** auf die Beine zu stellen (vielleicht mit Ausnahme des Amazon **Kindle** in den USA), hat Microsoft dazu bewogen, mit dem eigenen **Surface**-Tablet eine seiner wichtigsten strategischen Leitlinien zu durchbrechen, die seit der Lieferung von DOS an IBM in den 1980er Jahren galt: Microsoft verkauft immer nur die Software, aber niemals den Rechner selbst. Bewusst nimmt Microsoft diesmal den Ärger mit seinen Partnern in Kauf, die sich einem unfairen Wettbewerb ausgesetzt sehen: Während sie für jedes Tablet Windows-Lizenzen bezahlen müssen, subventioniert Microsoft sein eigenes Produkt und verschafft sich damit einen Preisvorteil. Nur sind die Wachstumszahlen bei den mobilen Geräten einfach derart enorm, dass die vielen Anwender, die außer einem Browser und einer Hand voll Apps keine weiteren Ansprüche stellen, über kurz oder lang eventuell ganz auf PC oder Notebook verzichten. Ohne ein attraktives Angebot könnte Microsoft hier womöglich auf der Strecke bleiben. Ein vergleichbares Risiko bedroht zunehmend auch das Feld der PC-Spiele. Die Flut an Free2Play-, Social- und Browser-Spielen wird es den Vollpreistiteln zunehmend schwerer machen und könnte so langfristig auch Microsoft als einzigen Betriebssystemanbieter für ambitionierte Spieler treffen.

Wer aufwändige Spiele am Rechner spielen möchte, braucht auch heute noch Windows. Je mehr Titel sich jedoch im Browser spielen lassen, desto irrelevanter wird das Betriebssystem. Vermutlich vor dem Hintergrund der steigenden Bedeutung von Apple und der möglicherweise sinkenden von Windows bietet Valve seine Steam-Plattform mittlerweile auch für Mac OS an und geht mit der Linux-Version demnächst in die Beta-Phase. Einige Publisher wie Electronic Arts stellen ebenfalls verstärkt Mac-Versionen ihrer großen Titel her. Und mobil wird mittlerweile wie bekloppt gespielt – aber nicht auf dem Windows-Notebook oder klassischen Handheld-Konsolen wie **Playstation Vita** oder **Nintendo 3DS**. Längst geben **iPhone** und **Android** hier den Ton an.

Risiken bergen die aktuellen Entwicklungen für Microsoft also zu Hauf, aber natürlich auch Chancen. Windows ist immer noch so gut wie auf jedem PC oder Notebook installiert, und mit der **Xbox 360** hat sich Microsoft im Konsolenmarkt eine Position erarbeitet, die mit der kommenden **Xbox 720** vermutlich noch ausgebaut werden kann. Genug Anwender bleiben zudem gerne bei Altbewährtem, und hier sind die teureren Tablets mit Intel- oder AMD-Prozessoren eine echte Alternative zum **iPad**, weil sie gängige Windows-Programme ausführen können. Und obwohl Smartphones, Tablets und die Cloud gerade alle Aufmerksamkeit auf sich ziehen, verkaufen sich Desktop-PCs

weiter auf einem stabilen Niveau. Für fortgeschrittene Nutzer bieten sie große Vorteile wie einfache Aufrüstbarkeit, höhere Spieleleistung und niedrigere Preise, die geschlossene Plattformen bauartbedingt nicht bieten können. Nur beim klassischen PC sind wir Herr über unsere eigene Hardware und Software – ein Vorteil, der für die breite Masse aber kaum noch eine Rolle spielt.

Für Spieler ist **Windows 8** bis auf ein paar neue Funktionen lediglich ein Windows 7 mit Cloud-Anbindung und neuem Startmenü. Die Verbesserungen von DirectX 11.1 beschränken sich auf einen einheitlichen Standard für stereoskopisches 3D und eine Beschleunigung bestimmter Zeichenoperationen, die der gewöhnungsbedürftigen, aber immerhin ungemein flinken Kacheloberfläche zu Gute kommen. Interessanter für Spieler ist da schon die Zusammenlegung von Games for Windows mit Xbox Live und die Frage nach der Spieleleistung im Vergleich zu Windows 7. In den folgenden

Artikeln widmen wir uns diesen und anderen Fragen in einem ausführlichen Test und messen die Leistung

von Radeon- und GeForce-Karten ebenso wie von Intel- und AMD-Prozessoren – für die eigenen FX-Chips erwartet AMD eine höhere Leistung durch eine bessere Verteilung der Rechenaufgaben auf die Bulldozer-Module als noch unter Windows 7.

Welche **Windows 8**-Version für Spieler in Frage kommt, ist leicht zu beantworten, weil Microsoft im Gegensatz zu Windows 7 viel weniger Varianten auf den Markt bringt. Die schlicht **Windows 8** genannte Version richtet sich an alle Endanwender, egal ob Spieler oder Standard-User. **Windows 8 Pro** bietet darüber hinaus die Unterstützung von für Firmen wichtigen Funktionen, allen voran die Anmeldung an einer Windows-Netzwerkdomäne (nicht zu verwechseln mit einem normalen Windows-Netzwerk). **Windows 8 Enterprise** erweitert die Pro-Fassung um einige weitere Funktionen für große Unternehmen, und **Windows 8 RT** unterstützt die ARM-Prozessoren in Tablets, muss aber ohne Desktop auskommen. Dafür gehört hier Office zum Lieferumfang. Fast alle Versionen außer **Windows 8 RT** liegen als 32- und 64-Bit-Ausgabe auf dem Datenträger. Das Upgrade von **Windows XP, Vista** oder **7** auf **Windows 8 Pro** kostet als Download bei Microsoft 30 Euro und auf DVD rund 60 Euro, zusätzlich gibt es **Windows 8 Pro** als Download-Vollversion für nur 60 Euro. Auch erhältlich sind wieder die System-Builders-Vollversionen auf DVD, aber ohne Handbuch und Support, bei denen wir uns im Vorfeld zwischen 32 und 64 Bit entscheiden müssen – wir empfehlen 64 Bit. **Windows 8 System Builder** kostet 100, **Windows 8 Pro System Builder** 140 Euro. Die Preise der normalen DVD-Vollversionen mit Packung und Support waren bis Redaktionsschluss noch nicht bekannt. **DV**

Microsofts größtes Risiko

Windows 8 für alle

Durch seine flexible Bedienung per Maus und Tastatur oder auch Touch lässt sich Windows 8 als erstes Windows auf verschiedensten Geräten einsetzen. Wer mag, kann die Einstellungen aller seiner Windows-8-Geräte über die Cloud synchronisieren.



PCs & Notebooks

Auf PCs und Notebooks steuern wir Windows 8 wie gewohnt per Maus und Tastatur. An der eher auf die Touch-Bedienung ausgelegten Kacheloberfläche kommen wir allerdings auch auf unseren Lieblingsspielmachines nicht vorbei.



Crossover-Geräte

Einige Hersteller arbeiten an Kombinationen aus Notebook und Tablet. Beim Lenovo Yoga können wir das Display um die eigene Achse drehen und auf die Notebook-Rückseite klappen. Tastatur und Touchpad schalten sich dann ab, und aus dem Yoga wird ein Tablet.



Tablet-PCs

Windows-8-Tablets mit sparsamen ARM-Prozessoren können ausschließlich Apps ausführen und bieten keinen Desktop. Die teureren Tablets mit normalen AMD- und Intel-Chips führen auch klassische PC-Software aus. Sein eigenes Surface-Tablet will Microsoft zunächst in der günstigeren Windows-8-RT-Variante und erst ab 2013 auch mit normalen Windows 8 anbieten, andere Hersteller haben aber ebenfalls Windows-8-Tablets in der Mache.



Smartphones

Die mobilen Endgeräte wie Tablet-PCs und Smartphones sind derzeit Microsofts größtes Sorgenkind. Nokia und Samsung werden noch in diesem Jahr als erste Hersteller Handys mit Windows Phone 8 ausliefern. Das Vorgängersystem Windows Phone 7 funktionierte an und für sich zwar sehr gut, hatte auf dem Markt gegen iPhone und Android aber keine Chance.

Im Test Windows 8

Seit Windows 95 vor 17 Jahren erschien, brachte keine andere Windows-Version mehr so viel Neues wie Windows 8. Im Test erklären wir die teils grundlegenden Änderungen und verraten, wie sich das Betriebssystem im Alltag schlägt. Von Florian Klein

Windows 8-Themenseite: GameStar.de/Quicklink/7884 Auf XL-DVD: Testvideo

Nachdem Microsoft **Windows 8** bereits seit dem Frühjahr als Download zum Ausprobieren anbietet, ist klar: Kein Windows spaltete die Nutzer im Vorfeld mehr, als die neue Version der seit

Jahrzehnten bei Desktop-PCs und Notebooks marktbeherrschenden Betriebssystem-Serie. Gemäßigte Reaktionen sind eher selten, stattdessen wird die Diskussion größtenteils von absoluten Gegnern dominiert, die in **Windows 8** einen Verrat an den Desktop-Nutzern wittern. Es gibt aber durchaus Umstiegswillige, die in **Windows 8** den entscheidenden Schritt in die Zukunft sehen. Auslöser der teils heftigen Wortgefechte ist eigentlich immer die neue grafische Oberfläche von **Windows 8**, die Microsoft wohl aus markenrechtlichen Gründen vor kurzem von »Metro« in »Modern UI« (ausgeschrieben »User Interface« für Benutzeroberfläche) umbenannt hat. Wir bleiben vorerst bei der griffigeren und weithin etablierten Metro-Bezeichnung.

Das Metro-Design mit den charakteristischen Kacheln stammt vom Smartphone-Betriebssystem Windows Phone 7 und ist entsprechend primär für die Bedienung per Touchscreen optimiert, was Microsoft auch offen zugibt. Maus und Tastatur will Microsoft aber ebenfalls nicht vernachlässigt haben, ein Anspruch, den wir aus der Sicht von PC-Spielern überprüfen. Dafür haben wir uns ausführlich mit dem fertigen **Windows 8** in der Enterprise-Version beschäftigt, die Sie nach einer Registrierung als 90 Tage laufende Testversion bei Microsoft herunterladen können.

Schon bei der Installation zeigt sich, dass Microsoft nicht nur an der Optik, sondern auch am technischen Unterbau geschrubbt hat: Bis zum ersten Hochfahren von **Windows 8** dauert das Aufspielen auf unseren Test-PC nicht einmal zehn Minuten. Zugegebenermaßen benutzen wir eine SSD als Systemlaufwerk, bei den stetig fallenden SSD-Preisen dürfte aber ein großer Teil der

Windows 8-PCs in den kommenden Jahren so ausgestattet sein. Der allererste Eindruck gefällt uns also, benötigt Windows 7 auf dem gleichen PC doch mit etwas über 20 Minuten doppelt so lange. Und noch eine gravierende Neuerung offenbart sich bereits bei der Installation: Auf Wunsch können Sie sich direkt mit einem Microsoft-Konto anmelden, falls

Sie ein solches wegen Diensten wie dem Microsoft Messenger, Games for Windows oder Xbox Live bereits besitzen. Nötig ist das aber nicht, ein lokales Benutzerkonto wie bei den Vorgängerversionen tut es auch. Allerdings synchronisiert **Windows 8** dann zum einen gewisse Einstellungen nicht. Welche das sind, können Sie detailliert wählen: zum Beispiel

Installiert in Rekordzeit



das Design und Hintergrundbild, die Browser-Favoriten samt Verlauf sowie Benutzer-namen und Kennwörter für bestimmte Webseiten, Programme oder Netzwerke. Die Abstimmung auf mobile Geräte schlägt sich auch hier nieder. So können Sie festlegen, ob die Einstellungen auch über Mobilfunkverbindungen oder sogar Roaming-Netzwerke synchronisiert werden.

Mit einem lokalen Benutzerkonto bleiben zudem mehrere der an sich dynamischen Kacheln der Metro-Oberfläche still. Während Wetter- oder News-Kachel auch ohne Microsoft-Konto die aktuelle Witterung und Nachrichtenlage anzeigen, klappt das mit E-Mails, Kalendereinträgen und Kontakten sowie Facebook, Twitter und Co. nur mit entsprechender Anmeldung. Dabei funktionieren die Kacheln wie die Widgets von Googles Android-Betriebssystem und repräsentieren jeweils ein Programm. Die für Metro angepassten Programme nennt Microsoft jetzt allerdings Apps, und wie bei Android und iOS bekommen Sie die ausschließlich über den neuen App-Store von **Windows 8**. Eine Ausnahme davon gilt nur für die Enterprise-Version von **Windows 8**, damit große Firmen auch Apps nur für den internen Gebrauch entwickeln können. Zum Testzeitpunkt enthält der Microsoft Store bereits mehr als 3.000 Apps, die meisten gibt es gratis, einige kosten ein paar Euro. Angesichts der Bedeutung von **Windows 8**

dürfte das Angebot voraussichtlich rasant schnell wachsen. Allerdings sollen keine Ab-18-Spiele im Store erhältlich sein, was angesichts der derzeit dort hauptsächlich angebotenen Casual Games für die meisten Spieler aber nicht relevant sein dürfte. Ob auch Vollpreis-Titel, bei denen die Jugendschutzthematik relevant werden könnte, künftig auf den Microsoft-Store als Verkaufsweg und Mittel gegen illegale Verbreitung setzen, ist derzeit noch nicht absehbar.

Aber egal ob mit oder ohne Microsoft-Konto: Nach dem Einloggen müssen Sie sich mit der Metro-Oberfläche auseinandersetzen, und die weicht in vielen Punkten vom seit Jahrzehnten gewohnten Windows-Schema ab. Zunächst startet ein simpler Linksklick auf eine Kachel die zugehörige App. Den Doppelklick hat Microsoft aus dem Metro-Teil von **Windows 8** verbannt, da er im Hinblick auf Berührungsteuerung wenig praktisch ist. Zudem starten die Apps immer im Vollbild ohne den namensgebenden Fensterrahmen von Windows oder die Schaltflächen etwa zum Minimieren oder Schließen am oberen Rand. Noch nicht einmal frei positionieren lassen sich die Apps, einzig das Begrenzen einer App auf einen schmalen Streifen links oder rechts am Bildschirmrand ist möglich, während eine zweite App dreiviertel der zur Verfü-

gung stehenden Darstellungsfläche nutzen darf. Manche Apps kommen mit der Begrenzung auf einen schmalen, horizontalen Streifen allerdings nicht zurecht und sind in dieser Form nutzlos, Microsofts App-Store etwa zeigt nur eine Fläche mit Store-Schriftzug, bedienen lässt er sich in dieser Ansicht nicht. Überhaupt gehen alle Apps sehr verschwenderisch mit dem Bildschirmplatz um. Auf kleineren Displays wie bei Smartphones oder Tablets dient das der Les- und Benutzbarkeit, auf Desktop-Monitoren mit Full-HD-Auflösung sehen die großflächigen Designs zwar schick aus, der Informationsgehalt pro Zoll Bildschirmdiagonale ist aber sehr niedrig.

Ebenfalls der Ausrichtung auf Touchscreens zuzurechnen sind die neuen Bedienelemente an den Bildschirmecken und Rändern,

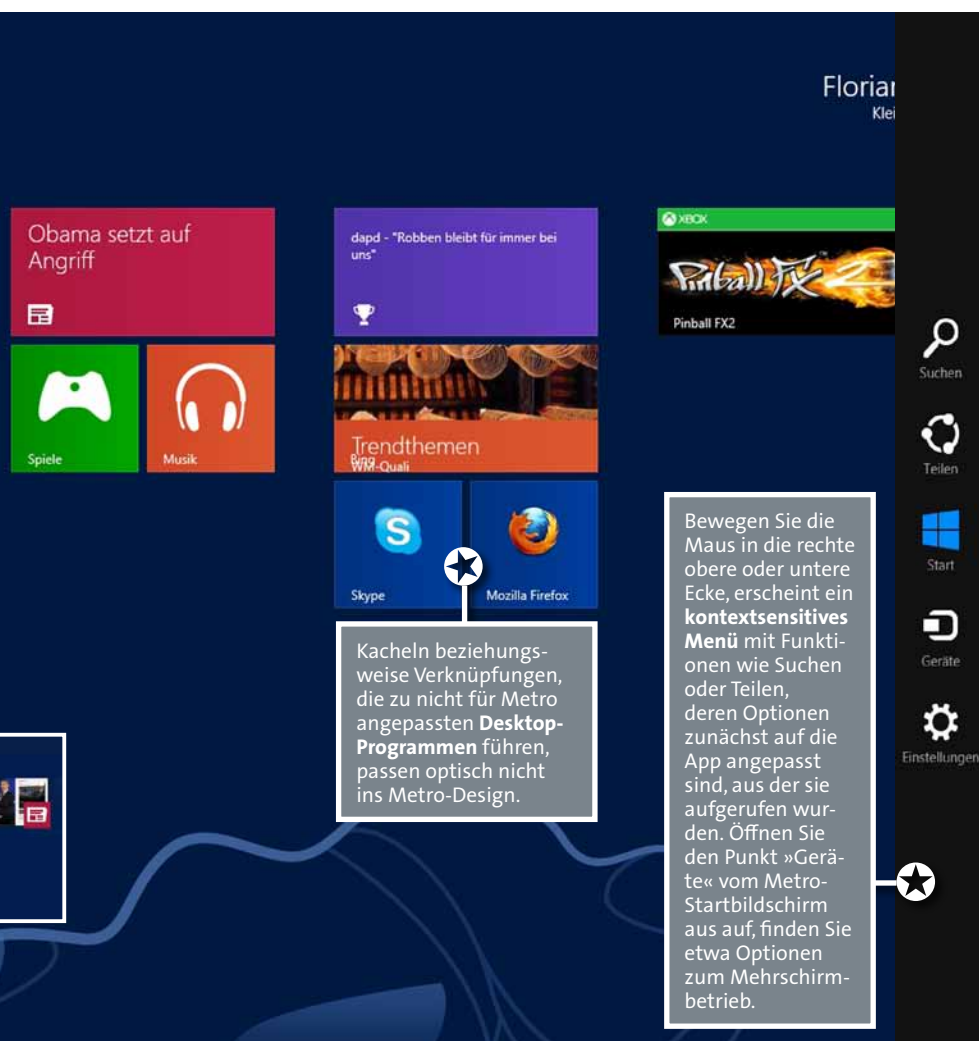
denn diese sind bei portablen Geräten am einfachsten mit den Fingern erreichbar. So finden Sie am linken Bildschirmrand den neuen Task-

Switcher, der zum Umschalten zwischen den Apps sowie dem Metro-Startbildschirm dient. Bewegen Sie die Maus in die linke obere oder untere Bildschirmecke, erscheint die zuletzt aufgerufene App als kleine Kachel. Klicken Sie darauf, wechselt die App ins Vollbild. Auf dem gleichen Weg geht's von der Vollbild-App zurück zum Metro-Startbildschirm. Bewegen Sie den Zeiger dagegen aus der oberen oder unteren Ecke entlang des Randes hin zur Bildschirmmitte, klappt eine Seitenleiste auf, die alle laufenden Apps zeigt, sodass Sie per Klick direkt die gewünschte anspringen können. Die Bedienung mit der Maus ist aber umständlich, der Wechsel auf den Metro-Startscreen gelingt bequemer per **[Win]**-Taste, die altbekannte Tastenkombination **[Alt] + [F4]** funktioniert ebenfalls noch.

Die rechte Bildschirmseite ist ebenfalls belegt. Dort erscheint ein Kontextmenü, das Optionen wie »Suchen« oder »Teilen« enthält. Diese sind zunächst darauf angepasst, aus welcher App oder auch welchem Programm heraus sie aufgerufen werden. Öffnen Sie im App-Store etwa die Suchen-Funktion, durchforstet **Windows 8** zunächst den Store. Ein Klick auf Dateien dehnt die Suche auf die lokalen Dateien aus. Aus der Foto-App etwa können Sie das betrachtete Bild per »Teilen« via E-Mail versenden, in ein soziales Netzwerk hochladen oder auch im »Sky Drive« genannten Cloud-Speicher von Microsoft ablegen, der kostenfrei 7,0 GByte Speicherplatz bietet und auch mit Windows 7, Android oder iOS nutzbar ist. »Einstellungen« funktioniert nach dem gleichen Schema: Zunächst öffnen sich die App-Einstellungen, im unteren Viertel finden sich aber auch Optionen, die den gesamten PC betreffen, etwa der Lautstärkeregler und der Ein-/Ausschalter zum Herunterfahren oder Neustarten des PCs.

Wer genau hinsieht, entdeckt unter den Kacheln auch eine namens »Desktop«. Ein

Mit Windows in die Cloud



PC-Einstellungen

Anpassen
Benutzer
Benachrichtigungen
Suche
Teilen
Allgemein
Datenschutz
Geräte
Erleichterte Bedienung
Einstellungen synchronisieren
Heimnetzgruppe
Windows Update

Einstellungen synchronisieren

Einstellungen auf diesem PC synchronisieren

Ein ☒

Zu synchronisierende Einstellungen

Anpassen

Farben, Hintergrund, Sperrbildschirm und Profilbild

Ein ☒

Desktopanpassung

Designs, Taskleiste, hoher Kontrast und mehr

Ein ☒

Kenntnisse

Anmeldedaten für einige Apps, Websites, Netzwerke und die Heimnetzgruppe

Ein ☒

Erleichterte Bedienung

Sprachausgabe, Bildschirmlupe und mehr

Ein ☒

Spracheinstellungen

Tastaturen, andere Eingabemethoden, Anzeigesprache usw.

Ein ☒

App-Einstellungen

Bestimmte App-Einstellungen und In-App-Einkäufe

Ein ☒

Browser

Einstellungen und Infos wie Verlauf und Favoriten

Ein ☒

Weitere Windows-Einstellungen

Explorer, Maus und mehr

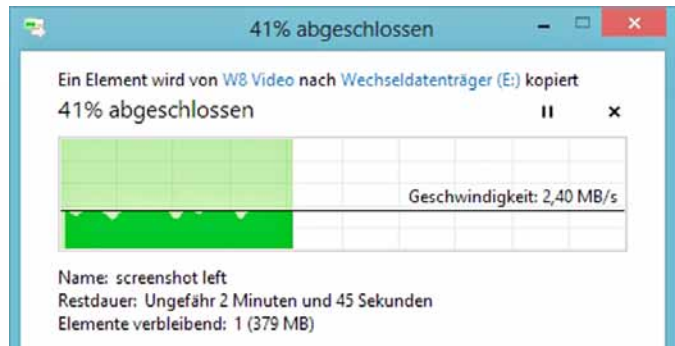
Ein ☒

Synchronisieren über getaktete Verbindungen

Einstellungen über getaktete Verbindungen synchronisieren

Ein ☒

Im neuen Menü »PC-Einstellungen« unter dem Punkt »Einstellungen synchronisieren« legen Sie detailliert fest, **was in der Microsoft-Cloud gespeichert wird und was nicht**. Voraussetzung ist ein Microsoft-Konto.



Kleine, aber feine Verbesserung: Die **Kopieranzeige** bietet nun eine wesentlich exaktere Zeitvorhersage und lässt Sie bequem zu Quell- und Zielordner springen. Auch das Pausieren und das verzögerungsfreie Abbrechen des Kopiervorgangs sind nun möglich.

Viele Metro-Apps wie hier die Wettervorhersage **sehen zwar schick aus, gehen aber äußerst verschwenderisch mit dem Bildschirmplatz um**.



Klick darauf startet erstmals eine vertraute Umgebung bei **Windows 8**. Hier finden Sie auch die gewohnten Fenster wieder, denn alle traditionellen Windows-Programme, von denen es ja Unmengen mehr gibt als Apps, starten nach wie vor auf dem Desktop. Der scheint sich auf den ersten Blick kaum gegenüber Windows 7 verändert zu haben. Einzig Rahmen und Icons verzichten nun auf den dreidimensionalen Aero-Look von Windows 7 und erscheinen stattdessen wieder flach und zweidimensional, was wohl daran liegt, dass vor allem auf mobilen Geräten die dreidimensionalen Rahmen zu viel Performance kosten beziehungsweise zu Lasten des Stromverbrauchs gehen und tiefe Stromsparmodi mobiler Chips verhindern. Nichtsdestotrotz ist der Desktop nun nicht mehr das zentrale Element von Windows, sondern nur noch eine App. Das heißt, Sie können ihn wie eine App schlie-

ßen, auf eine Bildschirmseite begrenzen und auch die Seitenleisten links und rechts funktionieren wie auf dem Metro-Startschirm oder innerhalb anderer Apps.

Der nächste große Unterschied des Desktops besteht im fehlenden Start-Button, der bei **Windows 8** schlicht nicht mehr vorhanden ist. Stattdessen starten Sie Apps und Programme zum einen per Klick auf die entsprechende Kachel, wobei die bei der Installation von Desktop-Programmen erstellten Kacheln auf dem Metro-Startscreen meist äußerst unpassend wirken, da die Auflösung in der Regel viel zu gering ist für eine ansprechende Metro-Kachel. Außerdem unterstützt der Metro-Startbildschirm keine Ordner. Wenn also ein Programm bei der Installation zahlreiche Verknüpfungen etwa zur Readme-Datei, einem Konfigurationsprogramm oder einen Link zur Hersteller-

Webseite anlegt, landen die alle auf dem Metro-Schirm und stören entsprechend. Dann hilft nur alle überflüssigen Kacheln von Hand zu löschen. Apps oder Programme starten Sie aber auch damit, dass Sie einfach die Anfangsbuchstaben im Metro-Teil von **Windows 8** eintippen. Ohne weitere Umwege startet die Suche, und sobald das gewünschte Programm markiert ist, öffnen Sie es per . Eine weitere Möglichkeit Programme zu starten, ist das Anlegen von Verknüpfungen auf dem Desktop oder der noch vorhandenen Task-Leiste des Desktop-Teils von **Windows 8**, was wie von Windows 7 gewohnt funktioniert.

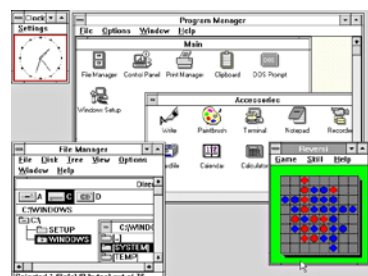
Da diese Wege für die Systemsteuerung beziehungsweise deren häufig benötigte Bestandteile wie die Computerverwaltung oder die installierten Programme nur schlecht funktionieren, hat Microsoft an der Stelle des

Windows-Historie



Windows 1.0 (1985)

Microsofts Einstieg in die Welt der Fenster-Betriebssysteme geschah im Jahr 1985, war aber eher ein grafischer Aufsatz für das üblicherweise per Kommandozeile bediente DOS und kommerziell wenig erfolgreich. Überlappende Fenster gibt es erst ab Version 2.0 im Jahr 1987.



Windows 3.0 (1990)

Mit Windows 3.0 kann sich Microsofts Betriebssystem-Serie erstmals kommerziell durchsetzen. Im Jahr 1992 erscheint dann Windows 3.1, das erstmals »Drag & Drop« sowie einige Multimedia-Funktionen bringt. Spieler nutzten aber nach wie vor DOS statt Windows.



Windows 95 (1995)

Taskleiste, Startmenü und Windows-Explorer feiern in Windows 95 ihr Debüt – der bis dahin größte Entwicklungssprung in der Geschichte des Betriebssystems. Mit DirectX 1.0 versucht Microsoft die Spieler von DOS wegzulocken. Einer der ersten Titel ist eine angepasste Version von Doom.



Windows 98 (1998)

Gegenüber dem Vorgänger verbessert sich hauptsächlich die Hardware-Kompatibilität. Ein Jahr später erscheint die »Second Edition«, die bei vielen als das beste DOS-basierte Windows gilt. Die meisten lassen daher das von Bugs geplagte Windows ME aus dem Jahr 2000 links liegen.

KNALLHART KALKULIERTE PREISE



K&M
COMPUTER

günstig. gut beraten.

Eine Marke der K&M Elektronik AG!

UNSERE 33 FILIALEN

- 04105 Leipzig - Ehrensteinstr. 49
- 10178 Berlin-Mitte - Alexanderstr. 3
- 10625 Berlin-Charlottenb. - Bismarkstr. 8
- 12161 Berlin-Steglitz - Rheinstr. 44
- 20097 Hamburg - Beim Strohhause 20
- 22307 Hamburg-City - Fuhlsbütteler Str. 324
- 28195 Bremen - Faulenstr. 38
- 30177 Hannover - Podbielskstr. 96
- 34117 Kassel - Kurt-Schumacher-Str. 13
- 40211 Düsseldorf - Scheurenstraße 59
- 44137 Dortmund - Kampstr. 80
- 44787 Bochum - Südring. 32
- 45127 Essen - Vereinstraße 14
- 47798 Krefeld - Ostwall 50
- 50674 Köln - Hohenstaufenring 12
- 53111 Bonn - Oxfordstr. 10
- 55122 Mainz - Binger Str. 22
- 60329 Frankfurt - Gutleutstraße 92a
- 67655 Kaiserslautern - Eisenbahnstr. 50
- 68161 Mannheim - Kaiserring 36
- 70173 Stuttgart-City - Eberhardtstr. 65
- 70469 Stuttgart - Heilbronnerstr. 326
- 71034 Böblingen - Bahnhofstr. 7
- 71063 Sindelfingen - Gartenstr. 13
- 71106 Magstadt - Blumenstr. 21
- 72764 Reutlingen - Albtorplatz 3
- 74072 Heilbronn - Urbanstr. 7
- 75172 Pforzheim - Zerrennerstr. 7
- 76133 Karlsruhe - Kaiserallee 7a
- 79098 Freiburg - Friedrichring 1
- 80801 München - Nordendstr. 23
- 86152 Augsburg - Bei der Jakobskirche 3
- 90402 Nürnberg - Willy-Brandt-Platz 20

8GB CORSAIR CL9
LOW PROFILE KIT
DDR3-1600+
ART-NR: 32424



34,99*

ARBEITSSPEICHER DDR3

4GB CORSAIR CL9 1600+ KIT	23734	21,99*
8GB Corsair CL9 1600+ KIT	31891	39,99*
8GB G.SKILL CL9 1600+ KIT	32312	40,99*
16GB G.SKILL CL9 1333 KIT	35197	72,99*
16GB Corsair CL10 1600+ KIT	34001	78,99*
16GB Corsair CL9 1600+ KIT	31915	81,99*

GAINWARD GTX660 2GB
2X DVI/HDMI/DISPLAY-PORT
ART-NR: 37150



204,99*

GRAFIKKARTEN

PowerColor HD6670 1GB	32202	57,99*
Gainward GTX650 1GB	37149	97,99*
Gigabyte GTX560Ti OC 1GB	30853	199,99*
ASUS GTX660Ti 2GB	36994	284,99*
Gigabyte GTX670 OC 2GB	36018	364,99*
Gainward GF GTX680 2GB	35808	482,99*

3TB SEAGATE BARRACUDA
3.5" 7200U/MIN
ART-NR: 34717



123,99*

FESTPLATTEN INTERN

500GB Hitachi 7200U/min	24617	49,99*
500GB Toshiba 5400U/min 2.5"	31182	51,99*
1TB Toshiba 7200U/min	37050	61,99*
1TB Seagate 7200U/min	35673	66,99*
1TB Seagate 5400U/min 2.5"	35685	79,99*
2TB WD Green 5400U/min	31068	88,99*

AMD BULLDOZER FX-8150
8X 3.60GHZ / BOXED
ART-NR: 33183



169,99*

CPU's

AMD Athlon II 3x3.20GHz	30400	54,99*
Intel Core i3 2x3.30GHz	30972	104,99*
AMD FX-4170 4x4.20GHz	35290	113,99*
Intel Core i5 4x3.30GHz	35773	179,99*
Intel Core i7 4x3.40GHz	30533	273,99*
Intel Core i7 6x3.20GHz	33680	529,99*

120GB OCZ AGILITY 3
3.5" SATA III (6GB/S)
ART-NR: 31349



79,99*

SSDs

60GB OCZ Agility 3 6Gb/s	31448	49,99*
64GB Samsung 830 6Gb/s	36210	69,99*
128GB Samsung 830 6Gb/s	35663	89,99*
256GB Samsung 830 6Gb/s	36212	157,99*
256GB OCZ Vertex 4 6Gb/s	35714	189,99*
512GB Crucial M4 6Gb/s	31584	349,99*

TP-LINK TL-WR841N
WIRELESS N ROUTER
ART-NR: 25798



19,99*

NETZWERK

TP-LINK WLAN USB-Stick	25799	9,99*
TP-LINK 5Port Gigabit Switch	26770	14,99*
D-LINK WLAN Router+Switch	24119	24,99*
TP-LINK PowerLan StarterKit	34636	29,99*
AVM Fritz!WLAN USB-Stick	16644	34,99*
Vodafone Surfstick K3805-ZV	36928	38,99*

GRATISVERSAND! BEI VORKASSE!
AB 50 EURO
BESTELLWERT!

WAHNSINN!
NOCH GÜNSTIGERE PREISE FÜR
GESCHÄFTS- UND HÄNDLERKUNDEN

HIER REGISTRIEREN UND SPAREN : WWW.KMCOMPUTER.DE/FIRMENKUNDEN
FIRMEN-HOTLINE: 07159 / 943-299 | BUSINESS@KMCOMPUTER.DE

BESTELL-HOTLINE

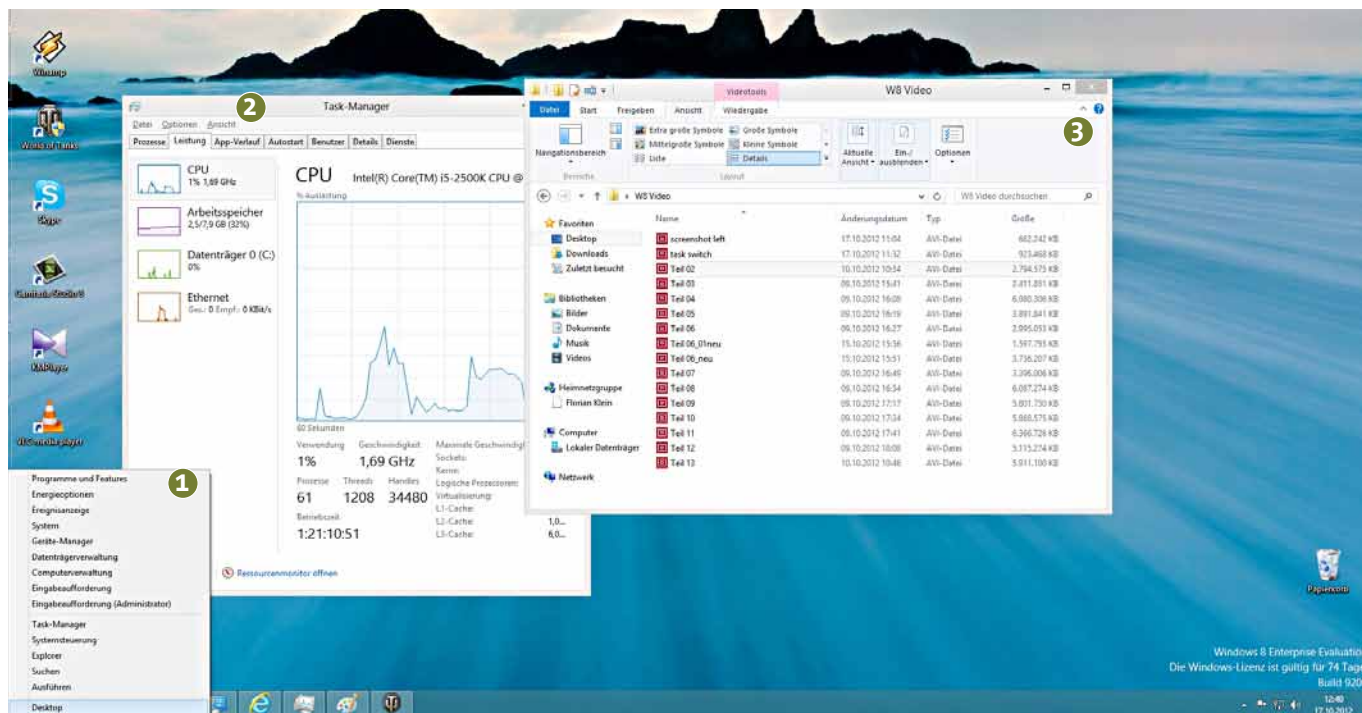


07159 / 943-111

WWW.KMCOMPUTER.DE

K&M ELEKTRONIK AG - BLUMENSTR. 21 - 71106 MAGSTADT - INFO@KMCOMPUTER.DE

* Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Keine Mitnahmegarantie. Irrtum und Änderungen vorbehalten. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Abb. ähnlich. Nur solange der Vorrat reicht!



Der Desktop von Windows 8 setzt wieder auf zweidimensionale Fenster statt der dreidimensionalen Aero-Effekte von Windows 7. Dazu kommt ein **neues Schnellmenü** ① an der Stelle des ehemaligen Start-Buttons, das komfortablen Zugriff auf Systemsteuerungsaufgaben bietet. Und der **überarbeitete Task-Manager** ② stellt mehr Informationen übersichtlicher dar als bislang. Der **Windows Explorer** ③ setzt nun die von Office bekannten Ribbon-Menüs ein und blendet je nach Dateityp sinnvolle Zusatzfunktionen wie etwa eine Wiedergabesteuerung bei Videos ein.

ehemaligen Start-Buttons ein per Rechtsklick erreichbares Schnell-Menü untergebracht, das genau diese Optionen beinhaltet. Neben der klassischen Systemsteuerung selbst erreichen Sie dadurch mit Hilfe von zwei Klicks unter anderem die installierten Programme, den Geräte-Manager, die Benutzer-, Computer- und Datenträgerverwaltung sowie den Explorer und den Task-Manager, was wir als äußerst praktisch empfinden. Die beiden Letztgenannten hat Microsoft zudem modernisiert. Der Explorer besitzt jetzt auch die von den Office-Programmen wie **Word** oder **Excel** bekannten Ribbon-Menüs, die ihre zahllosen Funktionen mehr oder weniger sinnvoll unter zusammengehörigen Reitern bündeln, was das Fin-

Desktop nur noch eine App

den der richtigen Optionen unterm Strich aber merklich vereinfacht. Der Task Manager vereint jetzt die Funktion des Task Managers sowie des Ressourcen Monitors aus Windows 7 unter einem Dach, auch wenn der Ressourcenmonitor noch als separates Programm dabei ist. So sehen Sie detailliert, welche App oder welches Programm wie viel Prozessor-, RAM- und Netzwerk-Ressourcen belegt. Dazu kommt endlich ein Autostart-Reiter, der im Gegensatz zu Windows 7 alle Programme anzeigt, die mit Windows starten und die sich hier auch einfach deaktivieren lassen.

Aber das ist noch nicht alles, was **Windows 8** neben der Metro-Oberfläche an Neuem

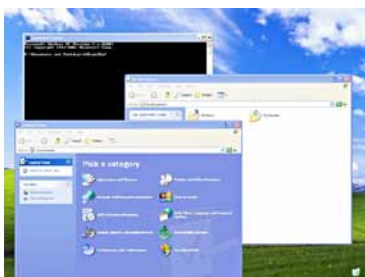
bringt. Wer viel an den PCs seiner Verwandten und Bekannten schraubt, wird neben der rasanten Installation auch die neuen Wiederherstellungsoptionen zu schätzen wissen. Zum einen können Sie jetzt den »PC auffrischen«. Das bedeutet, **Windows 8** installiert sich selbst neu und setzt alle PC-Einstellungen auf die Standardwerte zurück, behält aber Ihre Daten und installierten Apps. Allerdings verlieren Sie alle nicht aus Microsofts App-Store installierten Programme und müssen diese erneut aufspielen. Auf unserem Test-PC dauert das Auffrischen nur knapp acht Minuten. Neben dem Auffrischen können Sie **Windows 8** auch komplett neu installieren und alle Programme sowie persönlichen Daten löschen, was nochmals schneller geht und an das Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen bei modernen

Windows-Historie



Windows 2000 (2000)

Eigentlich für den professionellen Markt entwickelt, erfreut sich das auf Windows NT 4.0 basierende Betriebssystem auch bei Spielern großer Beliebtheit. Kein Wunder, Windows 2000 läuft erfreulich stabil und bietet volle DirectX-Unterstützung. Nachteil: der hohe Preis von 800 Mark.



Windows XP (2001)

Mit XP hält die farbenfrohe Luna-Oberfläche und die Ära der Produktaktivierung Einzug. Ebenfalls neu ist die »Phone Home«-Funktionalität, die bei Problemen mit der Aktivierung oder Abstürzen Berichte an Microsoft meldet, was Tools wie XP Antispy sehr beliebt macht.



Windows Vista (2006)

Die Aero-Oberfläche modernisiert Windows optisch ungemein. Alles in allem ist Vista im Vergleich zu XP aber langsam. Auch ältere Spiele sind häufig nicht 100 Prozent kompatibel. Die Spielerschaft ist abgeschreckt und bleibt bei Windows XP. Vista gerät so zum Flop für Microsoft.



Windows 7 (2009)

Böse Zungen behaupten, Windows 7 sei das fertige Vista. Microsoft beseitigt viele Schwächen und baut die Stärken von Vista aus. Die bislang höchste Benutzerfreundlichkeit und schnellste sowie stabilste Performance machen Windows 7 heute zum beliebtesten Betriebssystem.



ULTRA FORCE
ENJOY THE DIFFERENCE

Kostenlose Service- & Bestellothline
0800-22 777 99

SEI BEREIT FÜR DISHONORED.

Rüste Dich mit GeForce® GTX.

NVIDIA
**GEFORCE®
GTX**



€ 999,-

Art. Nr. 63903



Inklusive
Vollversion
Dishonored
Steam
Download

**Ultraforce Active Gaming
NVIDIA GTX 660 Performance**

CORE I5 3570K @ 4.4GHZ INTEL 4 CORE POWER

NVIDIA GTX 660 2GB OC

G.SKILL 2X4GB DDR3 1600 RAM

GIGABYTE Z77X MAINBOARD

USB3, SATA3, PCI-E3

COOLER MASTER 600W 80+ BRONZE NT

XIGMATEK HDT-S1283 120MM CPU KÜHLER

1TB SATA3 MARKEN HDD

DVD MARKENBRENNER 24X

!!NEU!! COOLER MASTER STORM!! GEHÄUSE



€ 649,-

Art. Nr. 63898

**Ultraforce Active Gaming
NVIDIA GTX 650ti Entry**

FX 6200 @ 4.4GHZ AMD 6CORE POWER

NVIDIA GTX 650TI 1GB

G.SKILL 2X4GB DDR3 1600 RAM

GIGABYTE 970A BOARD

USB3, SATA3

MARKEN 600W 80+ BRONZE NT

COOLER MASTER GAMING GEHÄUSE

XIGMATEK HDT-S1283 120MM CPU KÜHLER

500GB SATA3 MARKEN HDD

DVD MARKENBRENNER 24X



GIGABYTE™



24H ONLINESHOPPING

WWW.ULTRA FORCE.DE

EINE MARKE DER ULTRON AG

* Versandfertig innerhalb von 48h ab Zahlungseingang, bei Finanzierungskauf ab dem Zeitpunkt der Kreditfreigabe. Alle Preise in Euro brutto inkl. der gesetzlichen Mehrwertsteuer zzgl. Versandkosten. Abbildungen ähnlich. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Alle Angebote nur solange der Vorrat reicht. **Garantie gilt nur für PC-Systeme. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen (zzgl. weitere 16 Tage aus Kulanz) gemäß §3 Fernabsatzgesetz nur in unbeschädigtem und in original verpacktem Zustand.



Der Internet Explorer 10 in der Metro-Variante (links) ist zwar schicker als sein Desktop-Pendant (rechts), der Funktionsumfang aber deutlich reduziert.



Smartphones erinnert – dass **Windows 8** auch und vor allem für mobile Geräte entwickelt wurde, zeigt sich dabei erneut.

Hand in Hand mit den neuen Zurücksetz-Funktionen geht auch die überarbeitete Datei-Historie, die Ihnen ähnlich wie Apples Time Machine erlaubt, ältere Versionen von Dateien wieder herzustellen. Windows 7 beherrschte das zwar auch schon, allerdings war die Funktion so versteckt und umständlich, dass kaum ein Nutzer sie überhaupt kannte. Mit **Windows 8** schalten Sie die Funktion in der Systemsteuerung an und wählen ein Ziellaufwerk. Im Explorer finden Sie dann die Datei-Historie und können darüber ältere Versionen wieder herstellen. Das funktioniert auch mit versehentlich gelöschten Dateien, sodass sich die Funktion auch zur Datensicherung eignet. Allerdings sichert **Windows 8** nur Ihre persönlichen Bibliotheken wie den Dokumenten-, Bilder- oder Musik-Ordner. Wollen Sie einen bestimmten Ordner miteinbeziehen, müssen Sie diesen erst einer Bibliothek hinzufügen.

Der Desktop als traditioneller Kernbestandteil von Windows bietet bei **Windows 8** also durchaus sinnvolle und praktische Neuheiten. Nutzen Sie Ihren PC wie gewohnt, verbringen Sie auch mit **Windows 8** die meiste Zeit auf dem Desktop, da die meisten Programme und Spiele nur auf dem Desktop starten, denn der setzt noch auf die bekannte Win32-Basis. Allerdings kommen Sie um den Metro-Teil auch nicht herum, der eine eigene, Windows Runtime genannte Programmerschnittstelle mitbringt und sich nicht abschalten lässt. Der neue Internet Explorer 10 existiert bei **Windows 8** sogar in zwei Versionen: Als Desktop-Applikation mit dem bekannten Funktionsumfang und als Metro-App mit minimalistischem Design, aber deutlich eingeschränktem Funktionsumfang, die keine Plug-Ins unterstützt und Flash-Videos nur auf Webseiten abspielt, die Microsoft vorher freigegeben hat. Obwohl auch wir anfangs vor der an allen Ecken auf Touch-Bedienung ausgelegten Metro-Oberfläche zurückschreckten, stellen sich nach längerer Benutzung aber Sympathien ein. Das liegt unter anderem an den zwar subtilen, aber praktischen Neuerungen. Und

noch viel mehr daran, dass **Windows 8** einfach extrem flott arbeitet. Die Installation dauert nicht halb so lange wie bei Windows 7, auch das Hochfahren und Herunterfahren geht annähernd doppelt so schnell, und der Desktop reagiert nochmals spürbar schneller als bei Windows 7. Selbst die Netzwerkverbindung startet **Windows 8** jetzt früher, sodass die bei Windows 7 häufig auftretenden Wartezeiten auf das Netzwerk nach dem Einloggen wegfallen.

Dazu hat Microsoft viel Aufwand in das effiziente Rendern von Bildern, Grafiken und Schriften gesteckt. Bei Schriften soll **Windows 8** laut Microsoft etwa doppelt bis dreimal so schnell sein, bei geometrischen Formen wie Linien, Ellipsen oder Rechtecken sogar annähernd drei bis viereinhalb

Mal. Für komplexe geometrische Formen wie etwa den Grenzlängen auf einer Landkarte hat Microsoft zudem ein neue Funk-

tion bei dem mit **Windows 8** kommenden DirectX 11.1 (erscheint auch für Windows 7) hinzugefügt. Dank »Target Independent Rasterization« soll die CPU-Last beim Tessellieren der unregelmäßigen Formen deutlich sinken und ein Vorteil von bis zur fünffachen Zeichengeschwindigkeit drin sein. Um DirectX 11.1 nutzen zu können, benötigen Sie allerdings eine entsprechende Grafikkarte von AMD oder Nvidia, also eine HD 7000 oder GTX 600. Dazu bringt DirectX 11.1 eine einheitliche Schnittstelle zur Darstellung von stereoskopischem 3D mit, das endlich einen herstellerübergreifenden 3D-Standard durchsetzen dürfte.

In der Praxis bleibt von **Windows 8** auf der einen Seite so vor allem der Eindruck enormer Geschwindigkeit: Trotz der aufwändigen Optik dauert das Umschalten zwischen der Metro-Oberfläche und dem Desktop nur Sekundenbruchteile und wirkt subjektiv meist schneller als das Umschalten zwischen einzelnen Fenstern bei Windows 7. Dazu kommt das rasante Starten und Herunterfahren. Auf der anderen Seite wirkt **Windows 8** aber noch stellenweise unfertig und inkonsistent. In den neuen PC-Einstellungen etwa erreichen Sie bei weitem nicht alle relevanten Systemsteuerungsoptionen und müssen dann auf die Desktop-Variante ausweichen.

Außerdem harmonisieren das an und für sich gelungene Design von Metro einerseits und der Desktop andererseits optisch und ergonomisch nicht wirklich, sodass wir oft das Gefühl haben, mit zwei gleichzeitig installierten Betriebssystemen zu arbeiten. Besonders deutlich wird das, wenn Sie zwei Monitore angeschlossen haben: Der Metro-Startscreen wird maximal auf einem davon dargestellt, auf dem anderen läuft stets der Desktop. Zwei Desktops mit unterschiedlich verteilten Programmfenstern funktionieren jedoch, sodass Sie fast wie gewohnt mit zwei Monitoren arbeiten können. Der Designbruch liegt aber in der Natur der Sache und lässt sich wohl praktisch nicht viel besser lösen. Außerdem wird sich **Windows 8** eventuell viel regelmäßiger verändern, als das bei den Vorgängern der Fall war. Unbestätigten Quellen zufolge könnte **Windows 8** regelmäßige, eventuell jährliche Updates erhalten, die nicht nur Patches beinhalten, sondern auch neue Funktionen nachliefern.

Unterm Strich ist **Windows 8** der auf die aktuellen Trends folgende logische Entwicklungsschritt in der Windows-Welt, ob einem das gefällt oder nicht. Einen Grund zum Upgrade gibt es für Spieler nicht, weil es sich mit Windows 7 genauso gut spielen lässt. Wer aber einen neuen PC kauft, die Metro-Oberfläche oder die neue Cloud-Anbindung ansprechend findet, macht mit **Windows 8** nichts falsch. Das System ist stabil, kompatibel und vor allem rasend schnell. **FK**

Schneller als Windows 7

Schnell ungewohnt

Florian Klein,
Redakteur Hardware
florian.klein@gamstar.de

Anfangs dachte ich auch: Was zur Hölle soll das, Microsoft? Zwar schick animiert, aber genervt von den teils viel zu langen Mauswegen und dem ständigen Designbruch zwischen Metro und Desktop schreckte mich Windows 8 erstmal ab. Mit der Zeit hat es sich aber doch etwas in mein Hardware-Herz geschlichen. Der Grund ist simpel: rohe Geschwindigkeit, dazu eine Prise Bequemlichkeit für Vielnutzer. Mittlerweile bin ich bereit, es im Alltag auszuprobieren – obwohl ich weder Metro, noch Cloud oder Apps auf meinem Spiele-PC brauche.

Power Edition!

Perfekt für High-End-Gamer und ambitionierte OC-Enthusiasten.

msi™



289,-

MSI N660Ti Power Edition 2GD5/OC

- Power Edition: Triple Overvoltage für GPU, Speicher und VDDCI
- Verbessertes PWM Design erhöht die Übertaktungsgrenzen und garantiert höchste Stabilität
- Twin Frozr IV Kühl-Design mit propeller Blades für 20% mehr Luftdurchsatz
- Dust Removal Technologie garantiert beständige Kühlleistung
- NVIDIA® GeForce® GTX660Ti GPU, 1019MHz Core-Takt (OC), 1097MHz Boost Takt
- 2048MB GDDR5 Speicher, 6008 MHz, 192 Bit, 1344 Shader-Einheiten
- PCI Express 3.0 Schnittstelle • Unterstützt DirectX 11
- Display-Port, HDMI 1.4, und 2x Dual-Link DVI
- Unterstützt NVIDIA® 3D Vision™, SLI®, CUDA™ und PhysX®
- Overclocking- und Lüftersteuerungs-Tool "Afterburner"
- Military Class Komponenten für 100% Stabilität

JDXNYC



389,-

MSI N670GTX Power Edition 2GD5/OC

- Power Edition: Triple Overvoltage für GPU, Speicher und VDDCI
- Verbessertes PWM Design erhöht die Übertaktungsgrenzen und garantiert höchste Stabilität
- Twin Frozr IV Kühl-Design mit propeller Blades für 20% mehr Luftdurchsatz
- Dust Removal Technologie garantiert beständige Kühlleistung
- NVIDIA® GeForce® GTX670 GPU, 1019 MHz Core-Takt (OC), 1079 MHz Boost Takt
- 2048 MB GDDR5 Speicher, 6008 MHz, 256 Bit, 1344 Shader-Einheiten
- PCI Express 3.0 Schnittstelle • Unterstützt DirectX 11 Grafiktechnologie
- Display-Port, HDMI 1.4, und 2x Dual-Link DVI
- Unterstützt NVIDIA® 3D Vision™, SLI®, CUDA™ und PhysX®
- Overclocking- und Lüftersteuerungs-Tool "Afterburner"
- Military Class Komponenten für 100% Stabilität

JDXNYB



219,-

MSI N660 TwinFrozr 2GD5/OC

- OC-Version: 1033 MHz Core-Clock (1098 MHz Boost-Clock)
- Twin Frozr III Kühl-Design mit propeller Blades für 20% mehr Luftdurchsatz
- NVIDIA GeForce GTX 660 • 1033 MHz Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM (6,0 GHz) • 960 Shader-Einheiten
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2 • DisplayPort, HDMI
- 2x Dual-Link DVI • PCIe 3.0 x16
- Unterstützt NVIDIA® 3D Vision™, SLI®, CUDA™ und PhysX®
- Overclocking- und Lüftersteuerungs-Tool "Afterburner"
- Military Class Komponenten für 100% Stabilität

JDXNYD



149,90

MSI N650 Ti Power Edition 1GD5/OC

- Power Edition: Triple Overvoltage für GPU, Speicher und VDDCI
- Verbessertes PWM Design erhöht die Übertaktungsgrenzen und garantiert höchste Stabilität
- Cyclone II Thermal Design mit Dust Removal Technologie
- Dust Removal Technologie garantiert beständige Kühlleistung
- NVIDIA GeForce GTX650Ti • 993 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM (5,4 GHz) • 768 Shader-Einheiten
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.3 • Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16
- Unterstützt NVIDIA® 3D Vision™, SLI®, CUDA™ und PhysX®
- Overclocking- und Lüftersteuerungs-Tool "Afterburner"
- Military Class Komponenten für 100% Stabilität

JCXNYB



119,90

MSI N650 Power Edition 1GD5/OC

- Power Edition: Triple Overvoltage für GPU, Speicher und VDDCI
- Verbessertes PWM Design erhöht die Übertaktungsgrenzen und garantiert höchste Stabilität
- TwinThermal mit Dust Removal Technologie
- Dust Removal Technologie garantiert beständige Kühlleistung
- NVIDIA GeForce GTX 650 • 1124 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM (5,0 GHz) • 384 Shader-Einheiten
- DirectX 11.1 und OpenGL 4.2 • Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16
- Unterstützt NVIDIA® 3D Vision™, SLI®, CUDA™ und PhysX®
- Overclocking- und Lüftersteuerungs-Tool "Afterburner"
- Military Class Komponenten für 100% Stabilität

JCXNYG

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis 14.11.2012

Bestellhotline: Mo-Fr 8-20 Uhr, Sa 9-15 Uhr

01805-905040*

seit 1992
20 JAHRE ALTERNATE

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

Windows 8

im Leistungsvergleich

Lohnt sich der Umstieg von Windows 7 auf Windows 8 aus der Sicht von Spielern? Wir testen die Leistung des neuen Betriebssystems, den Entwicklungsstand der Grafikkarten-Treiber sowie die Mehrkern-Unterstützung. Von Hendrik Weins

Windows 8-Themenseite: GameStar.de/Quicklink/7948 Auf XL-DVD: Testvideo

Windows 8 spaltet die Spielergemeinschaft. Während die einen die neue Oberfläche als schick empfinden, lehnen andere diese radikal ab und verdammen das neue Betriebssystem schon vor dem offiziellen Start als Blindgänger. Aber wie sieht es eigentlich mit der Spieleleistung aus? Erwartet uns ein ähnliches Debakel wie seinerzeit bei Windows Vista? Oder eine positive Überraschung wie bei Windows 7? Wir testen vier Spiele mit Grafikkarten von AMD und Nvidia und klären, wie viel Leistung **Windows 8** im Vergleich zu Windows 7 bietet. Auch auf AMDs derzeit unterlegene Bulldozer-Prozessoren werfen wir einen genaueren Blick, hatte der Hersteller doch versprochen, dass die CPUs mit **Windows 8** spürbar mehr leisten sollen als unter Windows 7.

Im Test zu Windows Vista Anfang 2007 fällten wir ein vernichtendes Urteil:

»Die teilweise erheblichen Leistungseinbußen gegenüber Windows XP enttarnen die euphorischen Marketing-Sprüche seitens Microsoft als

AMD profitiert deutlich

heiße Luft.« Mit Games for Windows und plattformübergreifenden Titeln, die PC-Spieler mit Konsolen-Freunden verbinden sollten, trommelte Microsoft für das neue Windows – der Ausgang der Marketingaktion war bekanntlich niederschmetternd. Ende 2009 überzeugte mit Windows 7 der Nachfolger auf Anhieb: »Aus dem Stand heraus kann das neue Betriebssystem mit Windows XP mithalten.« Und so viel sei vorab verraten: **Windows 8** steht eher in der Tradition von Windows 7 als in der von Vista. Obwohl Microsoft diesmal mit deutlich weniger Superlativen die PC-Spieler umgarnt, überrascht **Windows 8** von Anfang an mit erstaunlich schnellen Bootzeiten und beschleunigten Kopiervorgängen. Um herauszufinden, wie sich das neue Betriebssystem gegenüber dem etablierten verhält, testen wir die beliebten und aktuellen

AMD-Grafikkarten leisten mit dem aktuellen Treiber unter Windows 8 wie in **Anno 2070** bis zu zehn Prozent mehr!



Titel **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Dirt 3** sowie **The Elder Scrolls 5: Skyrim** mit einem Intel Core i7 2600K, 8,0 GByte Speicher, einer 512 GByte großen Samsung SSD 830 in Full HD mit maximalen Details, einmal mit und einmal ohne vierfache Kantenglättung sowie achtfacher anisotroper Filterung. Als Treiber kommen die vom jeweiligen Chiphersteller für Windows 8 empfohlenen Versionen zum Einsatz, bei Nvidia ist das der GeForce 306.97, bei AMD der Catalyst 12.11.

Nach 32 Benchmarks und unzähligen Neustarts steht fest: **Windows 8** ist zumindest nicht langsamer als Windows 7, teils sogar eine Spur schneller. Vor allem AMD-Grafikkarten profitieren von **Windows 8** spürbar, in der Spitze messen wir ein Leistungsplus von bis zu zehn Prozent! Besonders in Dice' Mehrspieler-Hit **Battlefield 3** und der Aufbau-Simulation **Anno 2070** erarbeitet sich die getestete **Radeon HD 7850** einen Vorsprung zwischen sieben und zehn Prozent. In **Dirt 3** sowie **Skyrim** bietet **Windows 8** mit der HD 7850 immerhin sechs Prozent Mehrleistung. Grund für den Geschwindigkeitsschub ist der neue Treiber Catalyst 12.11, denn mit dem Catalyst 12.8 lagen die Ergebnisse noch auf Windows-7-Niveau.

Bulldozer-Benchmarks

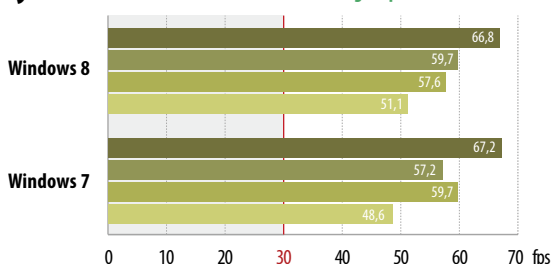
Testsystem: AMD FX-6200, 8,0 GByte RAM, Asus Crosshair V Formula, Corsair-SSD

■ GeForce GTX 660 Ti (1920x1080) ■ Radeon HD 7850 (1920x1080)
■ GeForce GTX 660 Ti (1920x1080 4xAA/8xAF) ■ Radeon HD 7850 (1920x1080 4xAA/8xAF)

Skyrim

ruckelt

gut spielbar

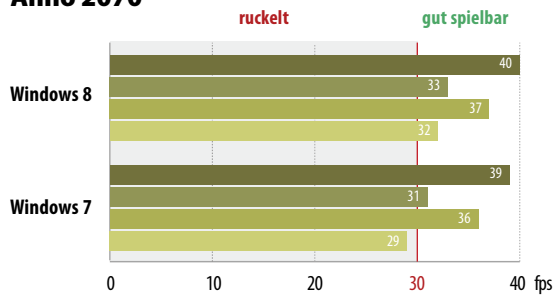


Grafikkarten-Benchmarks

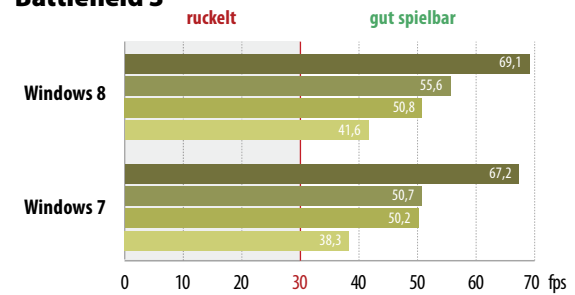
Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830

■ GeForce GTX 660 Ti (1920x1080) ■ Radeon HD 7850 (1920x1080) ■ GeForce GTX 660 Ti (1920x1080 4xAA/8xAF) ■ Radeon HD 7850 (1920x1080 4xAA/8xAF)

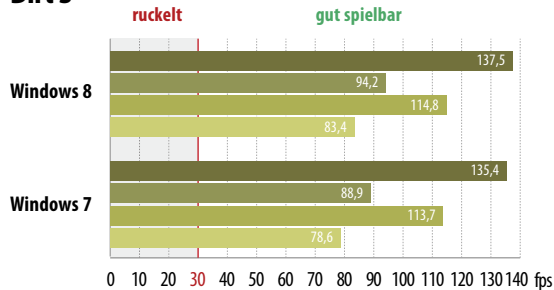
Anno 2070



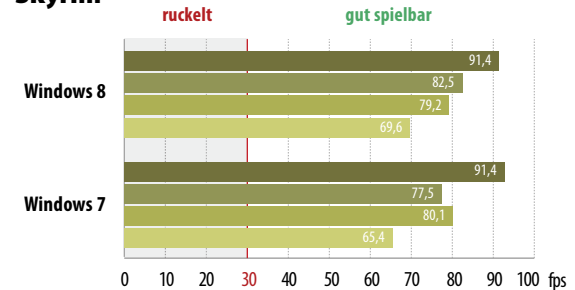
Battlefield 3



Dirt 3



Skyrim



Ähnliche Leistungssteigerungen haben wir mit der **GeForce GTX 660 Ti** nicht erlebt, im Schnitt liegt **Windows 8** zwischen ein und zwei Prozent in Front, in **Skyrim** unterliegt es Windows 7 hingegen sogar knapp. Derart kleine Unterschiede liegen aber durchaus im Rahmen der Messungenauigkeit und sind im Spielealltag ohnehin nicht bemerkbar. Durch die Leistungsspritze für die **Radeon HD 7850** verkürzt sich der Leistungsabstand der 180 Euro günstigen Grafikkarte auf die **GeForce GTX 660 Ti** (ab 270 Euro) von 33 Prozent auf nur mehr 26 Prozent. In Stichproben etwa mit einer **Radeon HD 7970** (380 Euro) bestätigt sich die Tendenz, dass der neue Treiber alle aktuellen Radeon-Grafikkarten unter **Windows 8** ordentlich beschleunigt – und das alles, ohne die Bildqualität sichtbar zu reduzieren.

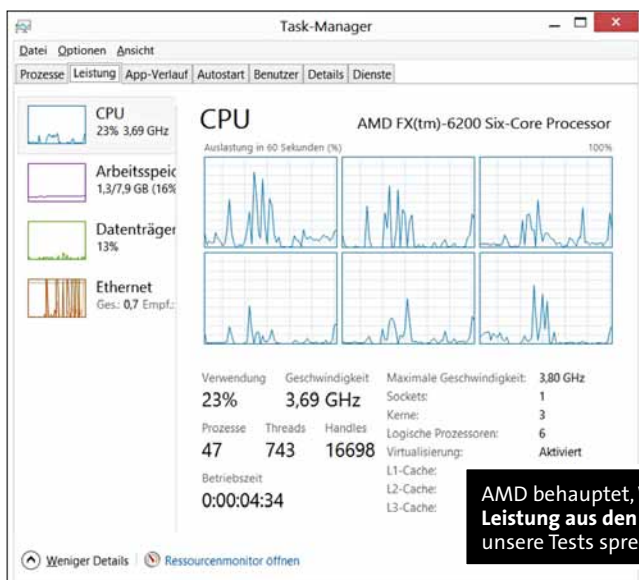
Was die Prozessoren angeht, versprach AMD bereits 2011, dass die Leistung von Prozessoren mit Bulldozer-Kern (z.B. AMD **FX-8150**, **FX-6200** oder **FX-4130**) bei Spielen unter **Windows 8** um bis zu zehn Prozent steigen soll. Grund für diese Aussage: Die bessere Prozess-Aufteilung von **Windows 8** soll besser mit dem modularen Konzept der Bulldozer-Architektur umgehen und die Last effizienter und schneller auf die einzelnen Rechenkern verteilen können. Im Test haben wir den Sechskerner AMD **FX-6200** mit 3,8 GHz Takt unter Windows 7 und **Windows 8** durch **Skyrim** gejagt. Während die CPU mit einer **Radeon HD 7850** den Testlauf unter Windows 7 noch mit 48,6 fps absolvierte

Nicht besser, aber schneller

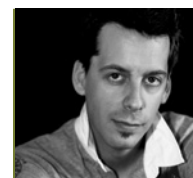
Alles in allem bringt **Windows 8** für Spieler keinen deutlichen Leistungsschub, aber auch keine Nachteile bei der Performance. Von Anfang an sind die Treiber ausgereift und auf einem Niveau mit dem Betriebssystem-Vorgänger. Mit einer Radeon-Karte

können Spieler im Zusammenspiel mit dem neuen Catalyst-Treiber allerdings eine kleine Leistungsspritze erwarten, der aktuelle Geforce-

Treiber kann hierbei noch nicht mithalten. Wer gehofft hat, dass mit **Windows 8** die aktuellen AMD-Prozessoren den Rückstand auf die durchweg schnelleren Intel-Pendants zumindest verkürzen kann, wird enttäuscht – in unseren Benchmarks zeigt die CPU eine ähnliche Leistung wie unter Windows 7, das gilt auch für AMDs neueste Prozessoren mit Piledriver-Kern. **HW**



AMD behauptet, Windows 8 würde **mehr Leistung aus den FX-Prozessoren holen** – unsere Tests sprechen eine andere Sprache.



Kaum Pro, kaum Kontra

Hendrik Weins
Redakteur Hardware
hendrik@gamestar.de

Windows 8 mag Spieler hinsichtlich der Bedienung und Optik in zwei Lager spalten, bei der Leistung gibt es hingegen keine Zweifel: Das neue Betriebssystem ist so schnell wie Windows 7, teils sogar etwas schneller. Ob die Mini-Leistungskur den Kauf einer mindestens 40 Euro teuren Windows-8-Lizenz rechtfertigt, muss jeder für sich selbst entscheiden. Als Selbstbauer wage ich allerdings sofort der Umstieg. Denn obwohl Neues nicht immer zwangsläufig besser ist, reizt es mich doch.

Im Test

Geforce

GTX 650 Ti



Nach der eher enttäuschenden Geforce GTX 650 ruht die Hoffnung von sparsamen Spielern nun auf der neuen Geforce GTX 650 Ti. Wie schnell ist sie im Vergleich zu Radeon HD 7770 und HD 7850?

Von Hendrik Weins

GameStar.de/Quicklink/8100

➕ Stärken

- + schnell genug bis Full HD
- + energieeffizient
- + sehr leiser Lüfter
- + starke Kühlung
- + technisch auf dem neuesten Stand

➖ Schwächen

- oft zu lahm für Kantenglättung
- keine automatische Übertaktung per GPU Boost

In der letzten Ausgabe haben wir die günstigste Geforce der aktuellen Generation getestet, die Geforce GTX 650 für 100 Euro. Obwohl Nvidias neue **Geforce GTX 650 Ti** fast genauso heißt, liegen zwischen den beiden Grafikkarten Welten in Bezug auf die Spieleleistung. Die **Geforce GTX 650 Ti** kostet mit 140 Euro immerhin 40 Euro mehr als die GTX 650 zum Verkaufsstart, aber auch gut 60 Euro weniger als die Geforce GTX 660. In der Produktwelt von Nvidia steht das »Ti« für Titanium und bezeichnet Grafikkarten mit einem besonders guten Preis-Leistungs-Verhältnis. Zumindest in der Vergangenheit hat das auch weitgehend gestimmt. Der direkte Vorgänger der **Geforce GTX 650 Ti** ist die GTX 550 Ti, von der es gar kein normales Modell gab.

Nvidia vergleicht die **Geforce GTX 650 Ti** in seiner Präsentation mit der Radeon HD 7770. Die AMD-Konkurrenz ist schon seit Februar 2012 auf dem Markt und kostete damals 160 Euro – heute gibt es die kleine Radeon bereits für etwa 110 Euro. Deutlich näher an

den von Nvidia empfohlenen 140 Euro der **GTX 650 Ti** liegt aber die Radeon HD 7850 mit 1,0 GByte Speicher, das Standardmodell der HD 7850 mit 2,0 GByte Video-RAM kostet derzeit etwa 180 Euro. Seit der Vorstellung der neuen Karte am 09. Oktober haben sich die Preise der Geforce **GTX 650 Ti** etwas angepasst, zum Druckzeitpunkt der aktuellen Ausgabe gibt es die **GTX 650 Ti** bereits ab 130 Euro. Neben dem Vergleich mit aktuellen Modellen nehmen wir auch ältere Grafikkarten wie die extrem beliebte Geforce GTX 460 oder die Radeon HD 6950 in unseren Test auf und klären, für wen sich das Aufrüsten lohnt.

Trotz der Namensverwandtschaft hat die **Geforce GTX 650 Ti** mit der Geforce GTX 650 technisch nur wenig gemein, sie ähnelt eher einer stark modifizierten Geforce GTX 660. Während die 650 ohne Ti auf dem deutlich abgespeckten Kepler-Grafikchip GK107 basiert, kommt bei dem Ti-Modell der von der GTX 660 bekannte GK106 zum Einsatz. Wie

Crossover aus GTX 650 und GTX 660

alle derzeitigen GTX-Chips, so wird auch der GK106 im modernen 28-nm-Prozess gefertigt, setzt sich aber im Vergleich zu den 3,54 Milliarden Transistoren des GK104 von Geforce GTX 680 und GTX 670 nur aus 2,54 Milliarden Schaltwerken zusammen. Dadurch schrumpft die Chipfläche von 294 mm² auf nun 214 mm², was wertvollen Platz und damit Kosten spart. Von den fünf SMX-Modulen des GK106 mit zusammengekommen

960 Shader-Einheiten bleiben bei der **GTX 650 Ti** aber nur noch vier übrig, wodurch sich die Zahl der Shader auf 768 verringert.

Von der Geforce GTX 650 erbt die Ti das 128 Bit schmale und damit ziemlich langsame Speicherinterface, das über zwei 64-Bit-Controller die 1,0 GByte GDDR5-Videospeicher

Technische Daten im Vergleich

	Geforce GTX 650 Ti	Geforce GTX 660	Radeon HD 7770	Radeon HD 7850
Grafikchip	GK106	GK106	Cap Verde XT	Pitcairn Pro
Fertigung	28 nm	28 nm	28 nm	28 nm
Chiptakt	925 MHz	980 MHz	1.000 MHz	860 MHz
Shader-Einheiten	768	960	640	1.024
Textur-Einheiten	64	80	40	80
GDDR5-Speicher	1.024 MByte	2.048 MByte	1.024 MByte	2.048 MByte
Speichertakt (effektiv)	5.400 MHz	6.008 MHz	4.500 MHz	4.800 MHz
Speicheranbindung	128 Bit	192 Bit	128 Bit	256 Bit
Speicherbandbreite	86,4 GByte/s	144 GByte/s	72 GByte/s	154 GByte/s
Stromverbrauch Volllast (TDP)	110 Watt	140 Watt	80 Watt	130 Watt
Stromverbrauch Leerlauf (TDP)	15 Watt	15 Watt	3 Watt	3 Watt
Länge	14,5 cm	17,3 cm	21 cm	25 cm
Preis	130 Euro	210 Euro	110 Euro	160 Euro

ansteuert. Zwar kündigen schon jetzt Hersteller wie Zotac oder Gigabyte Grafikkarten mit 2,0 GByte Videospeicher an, der Aufpreis soll etwa 10 bis 15 Euro betragen. Aber der doppelte Videospeicher dürfte wesentlich weniger Leistung bringen als eine breitere Speicheranbindung – die können die Hersteller allerdings nicht auf eigene Faust erweitern. Die Taktfrequenzen liegen mit 925/5.400 MHz zumindest beim Chiptakt deutlich unterhalb der 1.058/5.000 MHz der GeForce GTX 650, und auch unter den 980/6.008 MHz einer GeForce GTX 660. Gemein ist der GeForce GTX 650 und ihrem Ti-Vetter wiederum das Fehlen der automatischen Übertaktung per GPU Boost, was nur die Modelle der GeForce GTX 660 und aufwärts beherrschen. Und auch die Kopplung mehrerer Modelle per SLI fehlt bei den GTX-Einstiegsmodellen. Laut Tom Petersen, Director Technical Marketing bei Nvidia, gibt es für das Fehlen von GPU Boost und SLI eine einfache Erklärung: Beide Funktionen würden die Karte in der Herstellung verteuern, daher mussten diese Techniken weichen.



Einige Hersteller legen der 140 Euro teuren GeForce GTX 650 Ti noch die **Vollversion von Assassin's Creed 3** bei – ein guter Deal.

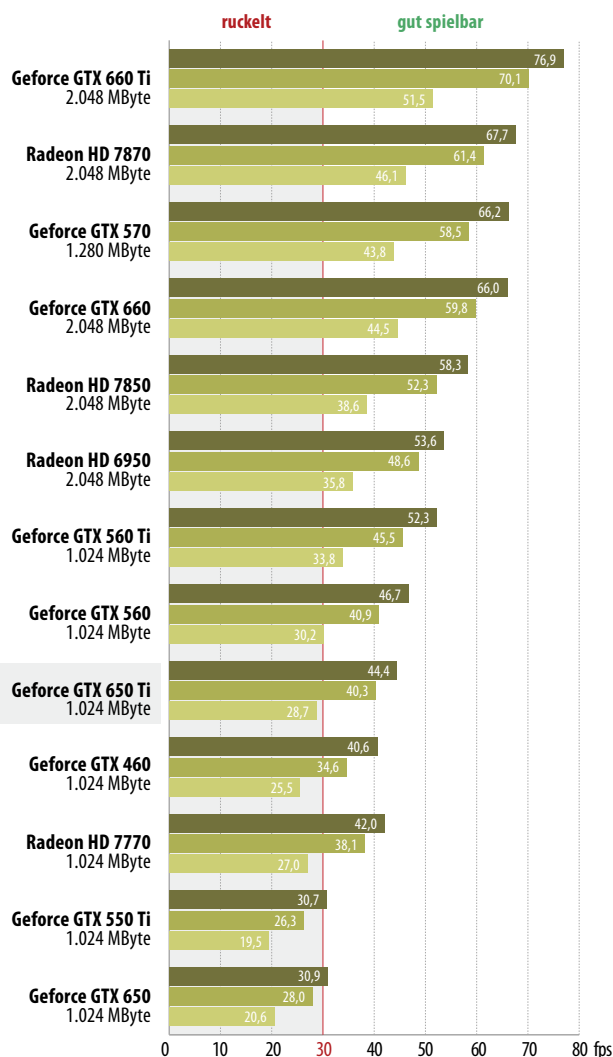
Spiele-Benchmarks

Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

Performance Rating 1x AA / 1x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim

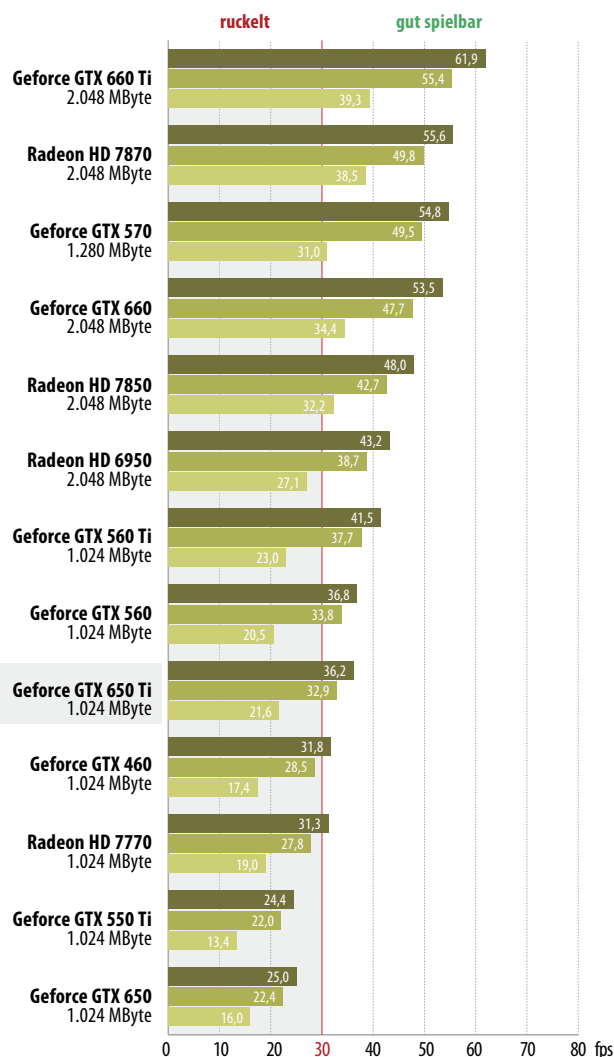
■ 1680x1050 ■ 1980x1080 ■ 2560x1440



Performance Rating 4x AA / 8x AF

Durchschnitt aus Anno 2070, Battlefield 3, Crysis 2, Dirt 3, Max Payne 3, Metro 2033 und Skyrim

■ 1680x1050 4xAA/8xAF ■ 1920x1080 4xAA/8xAF ■ 2560x1440 4xAA/8xAF



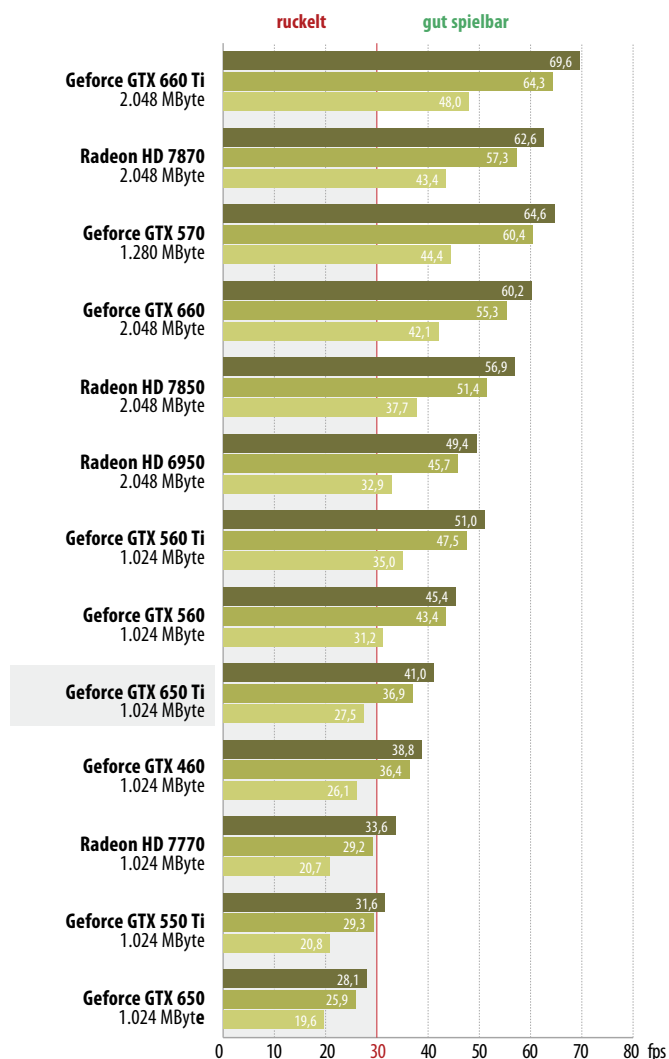
Spiele-Benchmarks

Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

Performance Rating 8x AA / 16x AF

Durchschnitt aus Dirt 3, Max Payne 3 und Skyrim

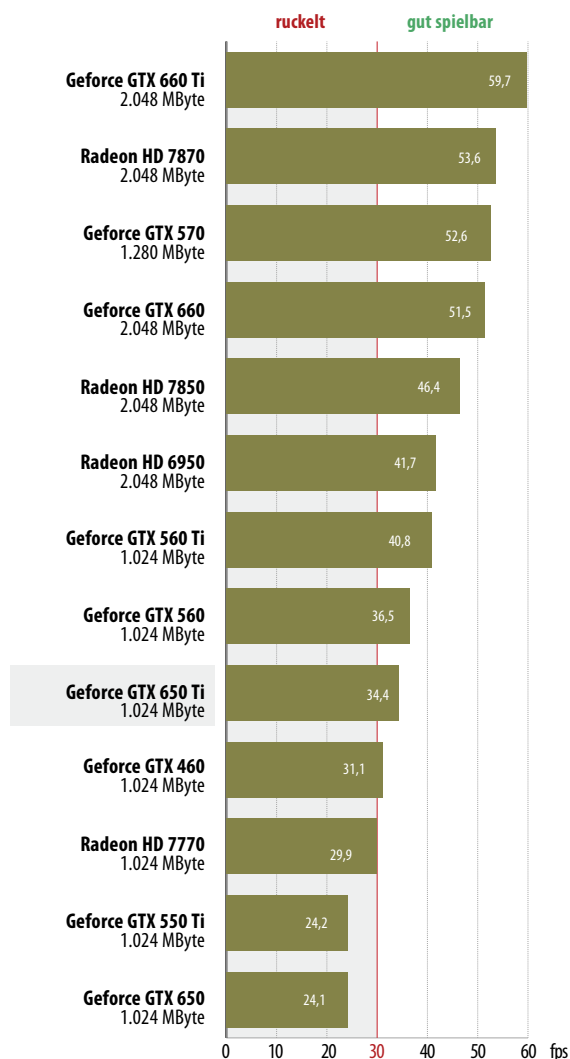
1680x1050 8xAA/16xAF 1980x1080 8xAA/16xAF 2560x1440 8xAA/16xAF



Performance Rating

Durchschnitt aller Spiele-Benchmarks

Insgesamt



Auch bei den Schnittstellen regiert der Rotstift, so verfügt unser Testmodell von Nvidia nur über zwei DVI- sowie einen Mini-HDMI-Anschluss. Angekündigte Modelle von Asus, MSI, Zotac und Co. haben aber auch vollwertige HDMI- oder VGA-Anschlüsse an Bord. Allen gemein ist ein sechspoliger Stromanschluss, der die nötige Energie für den von Nvidia angegebenen maximalen Verbrauch von 110 Watt liefert.

Als Testsystem verwenden wir einen Intel **Core i7 2600K** auf dem Asus-Mainboard **Maximus IV Extreme** mit 8,0 GByte Arbeitsspeicher. Windows 7 Home Premium 64 Bit und unsere Benchmarks **Anno 2070**, **Battlefield 3**, **Crysis 2**, **Dirt 3**, **Max Payne 3**, **Metro 2033** und **The Elder Scrolls 5: Skyrim** haben wir auf einer 512 GByte großen **Samsung SSD 830** installiert, um jeden Einfluss auf die Spieleleistung, etwa durch Nachladeruckler, auszuschließen. Alle Spiele testeten wir mit maximalen Details sowohl mit als auch ohne Kantenglättung, im Fall

von **Crysis 2** haben wir zusätzlich den DirectX-11-Patch sowie die hochauflösenden Texturen installiert und aktiviert.

Nvidia erreicht mit der **Geforce GTX 650 Ti** das selbstgesteckte Ziel: Die Radeon HD 7770 wird im Schnitt um 15 Prozent über-

Schneller als Radeon HD 7770

Aber die nur 20 Euro teurere Radeon HD 7850 mit 1,0 GByte Videospeicher macht ihren Mehrpreis im direkten Vergleich zur **GTX 650 Ti** mehr als wett, liegt gut 35 Prozent in Front und ist damit die für Spieler momentan wesentlich interessantere Grafikkarte. Den Vergleich mit der GTX 650 gewinnt die **GTX 650 Ti** dafür mit über 40 Prozent Vorsprung. Übersetzt in Spieleleistung bedeutet das: Während Sie mit der Geforce GTX 650 kaum ein Spiel in maximalen Details und Full HD genießen können, ist dies bei der Ti abso-

lut möglich. Allerdings stößt auch die **GTX 650 Ti** früh an die Grenzen der eigenen Leistungsfähigkeit, denn technisch besonders anspruchsvolle Titel wie **Anno 2070**, **Crysis 2** oder **Metro 2033** laufen in maximalen Details nur leicht bis stark stotternd.

Dementsprechend wenige Reserven sind für zusätzliche Bildverbesserungen wie Kantenglättung übrig. Nvidia selbst empfiehlt die **Geforce GTX 650 Ti** für hohe bis sehr hohe Detaileinstellungen in Full HD, beim Einsatz von Kantenglättung sollte laut Hersteller eine schnelle Shader-Variante wie FXAA den Vorzug gegenüber dem hochwertigeren MSAA bekommen. Diesem Urteil können wir uns nur anschließen, denn hochwertige AA-Modi überfordern die Karte in den meisten Spielen. Weniger anspruchsvolle Titel wie **Dirt 3** oder **Skyrim** beschleunigt die **GTX 650 Ti** im Test hingegen auch mit achtfacher Kantenglättung noch ruckelfrei. Somit lohnt ein Upgrade auf die GTX 650 Ti nur für Spieler mit einer mindestens drei Jahre alten Grafikkarte. Wer noch immer eine Geforce



SPITZENLEISTUNG IM NEUEN DESIGN:

GS-NETZTEILE

Für zuverlässige Stromversorgung in ansprechender Optik

Effiziente ununterbrochene Stromversorgung

Die Netzteile der GS-Serie sind für ihre zuverlässige ununterbrochene Stromversorgung mit einer Effizienz von bis zu 85 % für geringere Wärmeenergie und reduzierten Energieverbrauch bekannt.

Leiser und zuverlässiger Betrieb

Die neue GS-Serie ist mit einem 140-mm-Lüfter ausgestattet, der sich bei geringer Belastung vollständig ausschaltet, aber aufdreht, wenn absolute Stabilität gefragt ist.

Andere Optik gefällig?

Jedes GS-Netzteil verfügt über einen abschaltbaren blauen LED-Lüfter. Die Modelle GS700 und GS800 lassen sich durch rote und weiße LEDs zusätzlich anpassen.



Die GS-Netzteile von Corsair

Weitere Informationen finden Sie unter corsair.com/power



facebook.com/corsair



[@CorsairMemory](https://twitter.com/CorsairMemory)

CORSAIR HAT EINE KOMPLETTE PRODUKTLINIE AN HIGH-END KOMPONENTEN ENTWICKELT UM AUS DEINEM NÄCHSTEN PC DEINEN BESTEN PC ZU MACHEN



GEHÄUSE



ARBEITSSPEICHER



SOLID-STATE DRIVES



CPU-KÜHLER



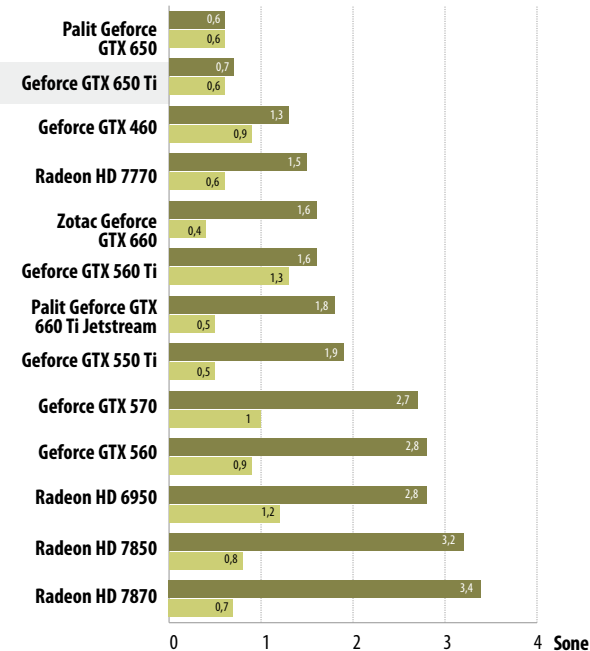
AUDIO

Benchmarks

Testsystem: Core i7 2600K, 8,0 GByte RAM, Asus Maximus IV, Samsung SSD 830, Windows 7 Home Premium 64 Bit

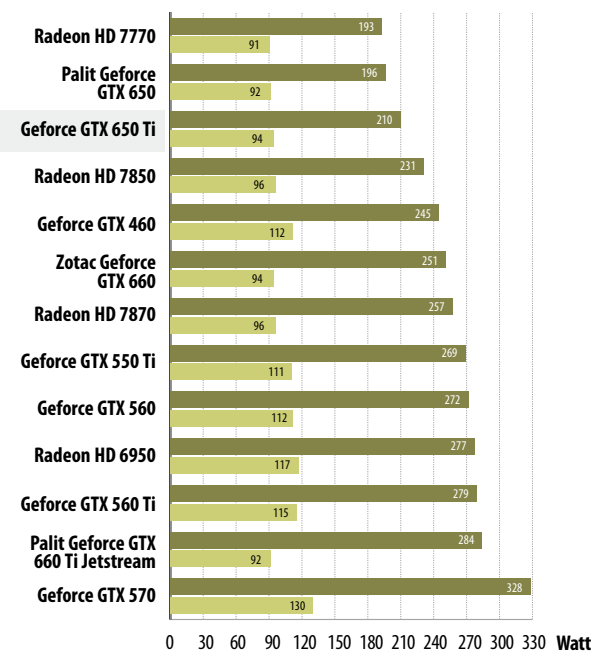
Lautstärke

■ Vollast ■ Leerlauf



Stromverbrauch Gesamtes Testsystem

■ Vollast ■ Leerlauf



Der Preis macht die Musik

Hendrik Weins
Redakteur Hardware
hendrik@gamstar.de

Viel vorwerfen kann ich Nvidia bei der GeForce GTX 650 Ti nicht, die neue GeForce ist sehr leise, sparsam und die Leistung geht auch in Ordnung. Und an dem derzeit noch etwas zu hohen Preis wird sich mit Sicherheit bald etwas ändern, denn sobald die GTX 650 Ti billiger wird, ist sie die wesentlich bessere Alternative zur Radeon HD 7770. Empfehlen kann ich beide Grafikkarten aber nur Sparfüchsen, persönlich greife ich lieber zur Radeon HD 7850, die den Aufpreis von 20 Euro allemal wert ist.

GTX 460 von 2010 in seinem Rechner hat, bekommt lediglich zehn Prozent Mehrleistung. Ähnlich sieht es bei der Radeon HD 5850 von 2009 aus, die im Schnitt nur acht Prozent weniger liefert.

Die Platine der **GeForce GTX 650 Ti** ähnelt trotz des gleichen Chips wie auf der GeForce GTX 660 eher dem Einstiegermodell GeForce GTX 650. Wie schon die kleinste GeForce mit Kepler-Chip, so passt auch der **GTX 650 Ti** auf eine 14,5 cm kleine Leiterplatte. Die Bauhöhe der Karte ist auf zwei Slots ausgelegt. Um die Kühlung kümmert sich im Referenzdesign von Chiphersteller Nvidia ein kleiner, freistehender Lüfter. Im Leerlauf säuselt der mit 0,6 Sone nahezu lautlos vor sich hin, während der Chip maximal 30°C warm wird. In Spielen dreht der Lüfter minimal auf

sehr leise 0,7 Sone auf und hält die Karte bei immer noch sehr niedrigen 60 °C.

Die noch dazu hervorragende Energieeffizienz erlaubt den Einsatz in kleinen Gehäusen, Kompakt- oder Wohnzimmer-PCs. Unser Testsystem benötigt mit der **GTX 650 Ti** wesentlich weniger Strom als mit einer deutlich langsameren GeForce GTX 550 Ti (210 zu 269 Watt). Gegenüber der Vorgängergeneration hat sich die Leistung pro Watt damit um 22 Prozent gesteigert. Die von Nvidia als Hauptgegner auserkorene Radeon HD 7770 genehmigt sich mit 193 Watt Gesamtsystemverbrauch 17 Watt weniger als die 210 Watt der **GTX 650 Ti**, mit einer Radeon HD 7850 liegt der Testverbrauch bei 231 Watt.

Die Nvidia **GeForce GTX 650 Ti** ist die derzeit günstigste empfehlenswerte GeForce mit Kepler-Chip. Im Vergleich zur billigeren GeForce GTX 650 schlägt sich das Ti-Modell durch die erheblich höhere Leistung im Konkurrenzvergleich besser. Mit einem deutlichen Abstand zur teureren GeForce GTX 660 passt die **GTX 650 Ti** damit optimal in das Portfolio von

Nvidia. Wenn da nur nicht die Konkurrenz wäre, denn die AMD-Grafikkarten unterhalb von 200 Euro bleiben beim Preis-Leistungs-Verhältnis weiterhin führend. Mit der **GTX 650 Ti** kann die 110 Euro günstige Radeon HD 7770 zwar niemals mithalten, die mit 160 Euro nur minimal teurere Radeon HD 7850 mit 1,0 GByte lässt der **Ti** hingegen keine Chance und ist für ambitionierte Spieler mit Hang zur Zukunftssicherheit die eindeutig empfehlenswertere Grafikkarte. Spieler, die Wert auf Kantenglättung und jederzeit

maximale Details legen, werden mit der **GeForce GTX 650 Ti** ohnehin nicht glücklich. Die Karte empfiehlt sich eher für hohe bis maximale Details bei gleichzeitigem Einsatz von shaderbasierter Kantenglättung. **HW**

PREIS 130 Euro HERSTELLER Nvidia

Grafikkarte
GeForce GTX 650 Ti

Grafikchip	GeForce GTX 650 Ti (GK106)
GPU-/ Shader-/ DDR-Takt	925 / 5.400 MHz
Videospeicher	1.024 MByte GDDR5
Speicheranbindung	128 Bit
Stromanschlüsse	1x 6-Pol
Steckplatz	PCI-Express 3.0

SPIELELEISTUNG

- flott bis 1920x1080 meist ruckelfrei
- zu langsam für technisch anspruchsvollsten Titel in Full HD
- von Kantenglättung oftmals überfordert

41/60

BILDQUALITÄT

- sehr gute Kantenglättung
- sehr guter anisotroper Texturfilter
- beste Shader-Kantenglättung

10/10

ENERGIEEFFIZIENZ

- gute Energieeffizienz
- sehr niedrige Leistungsaufnahme im Leerlauf
- niedrige Energieaufnahme in Spielen

8/10

KÜHLSYSTEM

- sehr leise im Leerlauf
- sehr leise unter Last
- niedrige Temperaturen auch in Spielen

9/10

AUSSTATTUNG

- 3D Vision
- PhysX
- 2x DVI
- Mini-HDMI
- kein SLI
- kein GPU Boost
- keine weitere Ausstattung, da Referenzkarte

6/10

FAZIT

Die GeForce GTX 650 Ti ist eine günstige Einstiegerkarte mit genügend Leistung für die meisten Spiele in Full HD und hohen Details. Kantenglättung überfordert die kleine GeForce aber meist. Der Referenz-Kühler von Nvidia arbeitet effizient und leise, die Energieeffizienz ist gut.

74

Preis/Leistung: Befriedigend



CASEKING.de

präsentiert:

Intel Core i5-3570K 3,4 GHz @ 4,3 GHz



ASUS P8Z77-I Deluxe Intel Z77



GelL Black Dragon Series 8GB Kit



Prolimatech Black Series Megahalems



Be Quiet! Straight Power E9 CM 580 W



SEI BEREIT FÜR DIE

NEUESTEN GAMES!

KING MOD PRODIGY
OVERCLOCKING BUNDLE



26%

OVERCLOCKED

BitFenix Prodigy
Mini-ITX Gehäuse

In dieser Ausgabe gibt es eine neue Produktkategorie. Die Bestenliste für 27-Zoll-Monitore haben wir durch die gängigeren 24-Zoll-Modelle ersetzt. Zudem ist unser 500-Euro-PC nun mit einer schnelleren Grafikkarte und der 1.000-Euro-PC mit einer größeren SSD ausgestattet.

Legende

NEU markiert Neuzugänge.
UPDATE kennzeichnet Preis- oder Wertungsänderungen mittels ▼ und ▲.

PREISTIPP Produkte mit besonders gutem Preis-Leistungs-Verhältnis.

KAUFTIPP Redaktionsempfehlungen für Produkte ohne vollständige Liste.

1 2 zeigt Platzierungsänderungen im Vergleich zum Vormonat an.

Mehr Hardware-Bestenlisten: Quicklink: 6630

Alle Hardware-Tests im Internet: Quicklink: 5102

Die besten Selbstbau-Spielerechner



500-Euro-PC



750-Euro-PC



1.000-Euro-PC

	Preise
Prozessor Sockel AM3	
Phenom II X4 965 BE Boxed	85 €
Prozessorkühler	NEU
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	20 €
Mainboard Sockel AM3	
MSI 970A-G45	70 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
Grafikkarte	NEU
MSI Radeon HD 7850 OC	155 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	60 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Bitfenix Shinobi	50 €
Netzteil	
XFX Core Edition Pro 550W	55 €
GESAMTPREIS	540 €
Schnellere Grafikkarte	+80 €
PowerColor Radeon HD 7870 GHz Ed.	235 €
Bessere Soundkarte	+60 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	60 €

Fazit Flotter Spiele-PC für wenig Geld, der mit allen aktuellen Titeln fertig wird. Dank etablierter Standards auch zukünftig leicht aufzurüsten.

Preis/Leistung Sehr gut

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 3450 Boxed	170 €
Prozessorkühler	NEU
Enermax T40-TB	30 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	85 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 4,0 GByte DDR3 Kit	25 €
Grafikkarte	
PowerColor Radeon HD 7870 GHz Ed.	235 €
Soundkarte	
auf dem Mainboard	0 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	60 €
SSD	
keine	0 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Antec One	50 €
Netzteil	NEU
XFX Core Edition Pro 550W	55 €
GESAMTPREIS	730 €
Bessere Soundkarte	+60 €
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	60 €
Blu-ray-Combo	+35 €
LG CH10LS20	55 €

Fazit Schneller Spiele-Rechner mit sehr gutem Preis-Leistungs-Verhältnis, mit dem Sie bestens gewappnet sind für aktuelle und zukünftige Spiele.

Preis/Leistung Sehr gut

	Preise
Prozessor Sockel 1155	
Core i5 3570K Boxed	200 €
Prozessorkühler	NEU
Scythe Mugen 3	35 €
Mainboard Sockel 1155	
Asrock Z77 Pro3	85 €
Arbeitsspeicher	
Kingston HyperX 8,0 GByte DDR3 Kit	40 €
Grafikkarte	
Palit GeForce GTX 660 Ti Jetstream	285 €
Soundkarte	
Creative Soundblaster Recon 3D Bulk	60 €
Festplatte	
Seagate Barracuda 7.2 500 GByte	60 €
SSD	NEU
Samsung SSD 830 Series 128 GByte	90 €
DVD-Brenner	
Sony Optiarc AD-7280S	20 €
Gehäuse	
Lancool K58	60 €
Netzteil	
beQuiet PurePower L7 630 Watt	70 €
GESAMTPREIS	1.005 €
Schnellere Grafikkarte	+125 €
Asus GTX 670 Direct CU II Top	410 €
Blu-ray-Combo	+35 €
LG CH10LS20	55 €

**Fazit Sehr schneller Rechner mit über-
ragendem Preis-Leistungs-Verhältnis.
Mehr Geld müssen auch anspruchsvolle
Spieler nicht investieren.**

Preis/Leistung Sehr gut

Grafikkarten



GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Gigabyte Radeon HD 7850 OC **UPDATE**
 ►79 ▼190 € ►10/12 ►Quicklink: -
 sehr schnell, leicht hörbar / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

2 Club 3D Radeon HD 7850 royalKing
 ►78 ►190 € ►10/12 ►Quicklink: 8094
 sehr schnell, leise / Radeon HD 7850 / 2,0 GByte

3 MSI N560GT-X Twin Frozr II
 ►77 ►190 € ►online ►Quicklink: 7957
 sehr schnell, leicht hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

4 Palit GeForce GTX 560 Ti Sonic
 ►76 ►190 € ►04/11 ►Quicklink: 7959
 sehr schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

5 Gigabyte N560OC-1GI
 ►76 ►190 € ►08/11 ►Quicklink: 7958
 schnell, hörbar unter Last / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Club 3D GeForce GTX 560 Ti
 ►75 ►190 € ►online ►Quicklink: 7960
 schnell, stets leise / GeForce GTX 560 Ti / 1,0 GByte

7 MSI N560GT-X Twin Frozr II OC
 ►75 ►190 € ►online ►Quicklink: 7961
 schnell, leise bis hörbar / GeForce GTX 560 / 1,0 GByte

8 HIS Radeon HD 6850 IceQ X Turbo **UPDATE**
 ►74 ▼160 € ►online ►Quicklink: 7963
 schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

9 Asus Radeon HD 7770 Direct CU **PREISTIPP**
 ►73 ►130 € ►online ►Quicklink: 7964
 schnell / Radeon HD 7770 / 1,0 GByte

10 Sapphire Radeon HD 6850 **UPDATE**
 ►72 ▲120 € ►online ►Quicklink: 7965
 schnell / Radeon HD 6850 / 1,0 GByte

GRAFIKKARTEN AB 200 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Point of View GeForce GTX 680 Ult.
 ►92 ►530 € ►08/12 ►Quicklink: 8040
 schnellste Karte im Segment, leise / GeForce GTX 680 / 2,0 GByte

2 Palit GeForce GTX 680 Jetstream
 ►90 ►470 € ►08/12 ►Quicklink: 7968
 extrem schnell, laut / GeForce GTX 680 / 2,0 GByte

3 Asus GTX 670 Direct CU II TOP
 ►89 ►420 € ►08/12 ►Quicklink: 7969
 extrem schnell / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

4 Sapphire Radeon HD 7870 OC **PREISTIPP**
 ►87 ▼240 € ►10/12 ►Quicklink: -
 sehr schnell, leise / Radeon HD 7870 / 2,0 GByte

5 Palit GeForce GTX 660 Ti Jetstream **UPDATE**
 ►86 ▼280 € ►10/12 ►Quicklink: -
 extrem schnell, leise / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

6 Powercolor Radeon HD 7950 PCS+ **UPDATE**
 ►86 ▼280 € ►online ►Quicklink: 7970
 extrem schnell, sehr leise / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

7 Sapphire Radeon HD 7950 OC **UPDATE**
 ►86 ▼290 € ►08/12 ►Quicklink: 7971
 extrem schnell / Radeon HD 7950 / 3,0 GByte

8 Gainward GeForce GTX 670 Phant. **UPDATE**
 ►86 ▼370 € ►08/12 ►Quicklink: 7972
 extrem schnell, leise / GeForce GTX 670 / 2,0 GByte

9 Gigabyte GTX 660 Ti Windforce **UPDATE**
 ►84 ▼310 € ►10/12 ►Quicklink: -
 extrem schnell, leise / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

10 Zotac GeForce GTX 660 Ti AMP! **UPDATE**
 ►84 ▼300 € ►10/12 ►Quicklink: -
 extrem schnell / GeForce GTX 660 Ti / 2,0 GByte

WINDOWS® 8
VORINSTALLIERT!

www.kiebel.de

POWERED BY

ASUS

DAVID vs. GOLIATH



999,-

KCS GAMING DAVID

Intel Core i5 3570k

4x3.4 GHz Quadcore (Ivybridge)

16 GB RAM

DDR3-1600 (2x4GB, PC3-12800), Dual Channel

OCZ Agility 3

120 GB SSD | SATA-600

1000 GB

SATA 3 Festplatte (6gb/s)

nVidia GeForce GTX 660

2048 MB DDR5, PCI-E

530 Watt

Thermaltake Hamburg, 12cm, 80+

ASUS P8Z77-M Pro

Socket 1155, mATX, Z77

ohne Windows

inkl. aller Treiber

mit Windows 8

+ 79,90 EUR

ASUS



1799,-

KCS GAMING GOLIATH

Intel Core i7 3820

4x 3.6 GHz (Quadcore)

32 GB RAM

DDR3-1600 (4x8GB, PC3-12800), Quad Channel

1000 GB

SATA 3 Festplatte (6gb/s)

OCZ Vertex 4

128 GB SSD | SATA-600

nVidia GeForce GTX 680

2048 MB GDDR5, PCI-E

700 Watt

beQuiet System Power, 12cm

ASUS P9X79 PRO

Socket 2011, Intel X79, ATX

NEU

Windows 8

64-Bit

ASUS

Konfigurieren und Bestellen unter www.kiebel.de/david-vs-goliath/

☎ 0781 28 993 666

Technische Fragen, Informationen zu unseren
Artikeln und Bestellannahme von
Montag bis Freitag 9-13 Uhr und 14-18 Uhr

Kiebel.de empfiehlt Microsoft® Software

Viele weitere Systeme und
Angebote auf www.kiebel.de

 **kiebel.de**
computersysteme gmbh

Monitore



TFTs bis 24 Zoll

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Eizo Foris FX 2431 NEU

► 89 ► 900 € ► online ► Quicklink: 8090

spieleauglich, Auflösung 1920x1080, S-PVA-Panel, HDMI

2 BenQ RL2450HT NEU

► 83 ► 180 € ► 11/12 ► Quicklink: -

voll spieleauglich, höhenverstellbar, Pivot-Funktion

3 Acer G246HLBbid PREISTIPP

► 80 ► 160 € ► 11/12 ► Quicklink: -

voll spieleauglich, entspiegelt, 1920x1080, hoher Kontrast

4 Iiyama ProLite E2473HDS NEU

► 80 ► 180 € ► online ► Quicklink: -

voll spieleauglich, 2x HDMI, schnelle Reaktionszeit, 1920x1080

5 Iiyama ProLite E2480HS NEU

► 79 ► 180 € ► online ► Quicklink: -

voll spieleauglich, gutes Bild, DVI, HDMI, VGA, 1920x1080



120-Hz-TFTs

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 BenQ XL2420T PREISTIPP

► 95 ► 370 € ► online ► Quicklink: 7980

voll spieleauglich, 3D Vision 2, sehr hohe Helligkeit in 3D, 24 Zoll

2 Asus VG278H

► 89 ► 500 € ► 03/12 ► Quicklink: 7981

voll spieleauglich, 3D Vision 2, hell in 3D, 27 Zoll

3 BenQ XL2410T

► 86 ► 360 € ► online ► Quicklink: 7982

voll spieleauglich, in 3D dunkel, niedriger Stromverbrauch, 23,6 Zoll

4 Acer HN274Hbmiid

► 86 ► 440 € ► online ► Quicklink: 7983

voll spieleauglich, sehr hohe Helligkeit, inkl. 3D Vision Kit, 27 Zoll

5 Samsung Syncmaster S27A950D UPDATE

► 83 ► 520 € ► 03/12 ► Quicklink: 7984

voll spieleauglich, inkl. 3D Brille, sehr hell in 3D, spiegelt stark, 27 Zoll

SSDs



2,5 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Samsung SSD 830 Series 256 GB PREISTIPP

► 96 ► 150 € ► online ► Quicklink: 7985

SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Samsung-Controller

2 Kingston HyperX SSD 240 GByte UPDATE

► 94 ► 270 € ► online ► Quicklink: 7620

SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Indilinx-Controller

3 OCZ Vertex 4 256 GByte UPDATE

► 92 ► 180 € ► 07/12 ► Quicklink: 7986

SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Indilinx-Controller

4 OCZ Vertex 3 240 GByte UPDATE

► 91 ► 180 € ► online ► Quicklink: 7621

SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

5 Intel SSD 520 240 GByte UPDATE

► 91 ► 210 € ► online ► Quicklink: 7987

SATA3, 3,5-Zoll-Einbaurahmen, Sandforce-2281-Controller

Notebooks



BIS 17 ZOLL

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Asus G75

► 90 ► 1.800 € ► online ► Quicklink: 7988

sehr schnell, 3D Vision, 17,3 Zoll Full HD

2 Alienware M17x R4

► 89 ► 2.400 € ► online ► Quicklink: 8023

schnell wie Desktop-PC, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

3 Samsung Serie 7 Gamer 700G7C NEU

► 88 ► 1.700 € ► online ► Quicklink: 8093

schnelle Hardware, laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

4 Samsung Serie 7 Gamer 700G7A PREISTIPP

► 87 ► 1.600 € ► online ► Quicklink: 7989

sehr schnell, sehr laut unter Last, 17,3 Zoll Full HD

5 Asus G74SX

► 86 ► 1.600 € ► online ► Quicklink: 7625

schnelle Hardware, 3D Vision, gute Verarbeitung, 17,3 Zoll Full HD

Sound

SURROUND-SETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Teufel Motiv 5

► 94 ► 500 € ► 05/10 ► Quicklink: 8024

perfekter Klang, tiefer Bass, Fernbedienung, keine PC-Kabel

2 Edifier S550

► 93 ► 335 € ► 03/10 ► Quicklink: 7990

toller Klang, sehr pegelfest, 6 Endstufen, Kabel und Adapter dabei

3 Teufel Concept E 400 NEU

► 90 ► 350 € ► online ► Quicklink: 8089

toller Klang, tiefer Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

4 Teufel Concept E 300

► 88 ► 300 € ► 08/09 ► Quicklink: 8025

hervorragender Klang, pegelfest, 6 Endstufen, keine PC-Kabel

5 Logitech Z-906 PREISTIPP

► 86 ► 240 € ► online ► Quicklink: 7991

toller Klang, druckvoller Bass, Fernbedienung und Kabel inklusive

HEADSETS

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Sennheiser PC 360

► 92 ► 140 € ► online ► Quicklink: 7993

sehr komfortabel, hochpräziser Klang, kräftige Bässe, offene Bauweise

2 Sennheiser PC 350 PREISTIPP

► 91 ► 130 € ► online ► Quicklink: 7994

komfortabel, hochpräzise, kräftige Bässe, geschlossene Bauweise

3 Beyerdynamic MMX 300

► 91 ► 300 € ► online ► Quicklink: 7995

extrem präziser, druckvoller Klang, robust, optionale USB-Soundkarte

4 Razer Megalodon

► 90 ► 120 € ► online ► Quicklink: 7996

komfortabel, präziser Raumklang, kräftige Bässe, USB-Soundkarte

5 Logitech G930

► 90 ► 140 € ► 10/11 ► Quicklink: 7997

sehr präziser Raumklang, kabellos, Dolby Headphone, USB-Soundkarte

Eingabegeräte



MÄUSE BIS 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G500

► 95 ► 40 € ► 11/09 ► Quicklink: 7998

extrem präzise, toll verarbeitet, drei Daumentasten, nur rechte Hände

2 Logitech G400 PREISTIPP

► 92 ► 30 € ► online ► Quicklink: 7999

sehr präzise, perfektes Handling, 3.600 dpi, nur für rechte Hände

3 Roccat Kova+

► 92 ► 40 € ► online ► Quicklink: 8000

sehr präzise, Makros, Profile, flexibler Treiber, auch für linke Hände

4 Roccat Savu

► 92 ► 40 € ► online ► Quicklink: 8037

viele Funktionen, interner Speicher, 4.000 dpi, nur für rechte Hände

5 Gigabyte M8000X

► 91 ► 45 € ► online ► Quicklink: 8001

sehr präzise, interner Speicher, 5.040 dpi, nur für rechte Hände

MÄUSE AB 50 EURO

► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Logitech G9x PREISTIPP

► 96 ► 55 € ► 03/09 ► Quicklink: 7630

extrem präzise, super Ausstattung, nur für rechte Hände

2 Logitech G700

► 96 ► 60 € ► 11/10 ► Quicklink: 7631

extrem präzise, vier Daumentasten, kabellos, nur für rechte Hände

3 SteelSeries Sensei

► 96 ► 70 € ► online ► Quicklink: 8003

extrem präzise, für linke und rechte Hände, Profile

4 Roccat Kone+ UPDATE

► 95 ► 65 € ► 10/10 ► Quicklink: 8005

extrem präzise, flexibler Treiber, nur für rechte Hände

5 SteelSeries Xai UPDATE

► 95 ► 85 € ► 04/10 ► Quicklink: 8004

extrem präzise, guter Treiber, für linke und rechte Hände

TASTATUREN BIS 50 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 Microsoft Sidewinder X4

► 83 ► 35 € ► 04/10 ► Quicklink: 8006

präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten, Makros

2 Logitech G105

► 83 ► 40 € ► online ► Quicklink: 8063

Makrofunktion, präziser Tastenanschlag, viele Sondertasten

3 Roccat Arvo

► 80 ► 30 € ► 03/10 ► Quicklink: 8008

kleines Layout, Makrofunktion, guter Tastendruckpunkt und Anschlag

4 Cherry G80-3000 LPCDE-2

► 68 ► 50 € ► online ► Quicklink: 8009

günstige mechanische Tastatur, keine Extras, billige Verarbeitung

5 Sharkoon Skiller PREISTIPP

► 66 ► 15 € ► online ► Quicklink: 8021

solide Tastatur mit guter Ausstattung, mäßige Verarbeitung

TASTATUREN AB 50 EURO



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

1 CoolerMaster CM Storm Trigger

► 88 ► 100 € ► online ► Quicklink: 8011

sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

2 Qpad MK-85 Pro Gaming UPDATE

► 88 ► 140 € ► online ► Quicklink: 8012

sehr gute Verarbeitung, mechanische Tasten, gute Ausstattung

3 Logitech G510 PREISTIPP

► 87 ► 90 € ► 11/10 ► Quicklink: 8013

Display, Soundchip, Makrotasten, abnehmbare Handballenauflege

4 Razer Black Widow Ultimate UPDATE

► 87 ► 120 € ► online ► Quicklink: 8014

maximale Präzision, mechanische Tasten, USB-Durchleitung, Makros

5 Logitech G19

► 87 ► 130 € ► 06/09 ► Quicklink: 8015

Luxustastatur mit Farbdisplay, Makrotasten und USB-Hub

GAMEPADS



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Microsoft Xbox 360 Wireless

► 89 ► 30 € ► 04/07 ► Quicklink: 8016

präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, kabellos

PREISTIPP Microsoft Xbox 360 Controller

► 87 ► 30 € ► 02/07 ► Quicklink: 7127

präzise, auch Xbox 360, rüttelt teils in älteren Spielen nicht, Kabel

LENKRÄDER



► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech G27

► 89 ► 210 € ► 01/10 ► Quicklink: 8017

extrem präzise, knackiges Force Feedback

PREISTIPP Logitech Driving Force GT

► 84 ► 95 € ► 08/10 ► Quicklink: 8018

präzises, starkes Force Feedback, insgesamt gut

SOUNDKARTEN



► Note ► Preis ► Test in ► GameStar.de

KAUFTIPP Creative SB Recon 3D Retail

► 85 ► 85 € ► 08/12 ► 8022

toller Raumklang, EAX Advanced HD 5.0, komfortable Handhabung

PREISTIPP Creative SB Recon 3D Bulk

► 84 ► 60 € ► - ► Quicklink: 8022

toller Raumklang, weniger Zubehör als Retail-Version

JOYSTICKS



► Note ► Preis ► Test in

KAUFTIPP Logitech Freedom 2.4

► 86 ► 90 € ► 02/07 ► Quicklink: 8020

sehr präzise, viele Knöpfe, kein Force Feedback

PREISTIPP Thrustmaster Flightstick X

► 73 ► 25 € ► 02/08 ► Quicklink: -

solider Joystick für unkomplizierten Flugspaß, viele Knöpfe

KAUFEN SIE BEI DER NUMMER 1!



über 745.000 Kunden &
9 Jahre Erfahrung!

one empfiehlt Windows 8.



**16 Zoll Tt eSports Battle Dragon
Rucksack schwarz/rot**

Material: Nylon, Polyester

Bietet Verstaumraum für: Laptop, Keyboard,
Maus + Mauspad, Headset, Handy
Perfekt für den Transport von Zubehör (z.B. Lanparty)

39.⁹⁹ 3) €

Art-Nr. 12111



**Cooler Master Storm
Quick Fire Pro Tastatur**

mit Cherry-MX-Switches
Anti Ghosting + LED beleucht. Gamingtasten

inkl. Counter-Strike Global Offensive
Download Gutschein

69.⁹⁹ 3) €

Art-Nr. 11883

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36% p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. 3) Sonderpreis gültig bis 30. November 2012 und nur solange Vorrat reicht! Windows® and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Bild © fotogestoeber - Fotolia.com

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive
Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

JETZT KONFIGURIEREN UND BESTELLEN!

www.one.de

Details zu den
Angeboten finden
Sie im Internet.
Einfach den QR-
Code scannen. Oder
www.one.de/gamestar





one empfiehlt Windows 8.



43,94cm/
17,3"

ONE® Gaming Notebook K73-20 SE



- > Intel Core i7-3210M Prozessor (2 x 2.50 - 2 x 3.10 GHz im Turbo Modus)
- > Windows 8 vorinstalliert
- > 43,94 cm/17,3" Full HD Non-Glare Display mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > **2048 MB NVIDIA GeForce GTX 660M**
- > 8192 MB DDR3 Speicher
- > 500 GB SATA Festplatte
- > Blu-Ray ROM / DVD Brenner Laufwerk
- > Bluetooth (optional), HDMI, VGA (CRT), USB 3.0, Nummernblock, Webcam, chocolate keys, WLAN (802.11b/g/n)

959.- €
oder Finanzkauf* ab 17,95 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
879.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 223350



43,94cm/
17,3"

ONE® Gaming Notebook K73-2S SE



- > Intel Core i7-3740QM Prozessor (4 x 2.70 - 4 x 3.60 GHz im Turbo Modus)
- > Windows 8 vorinstalliert
- > 43,94 cm/17,3" Full HD Non-Glare Display mit LED-Hintergrundbeleuchtung
- > **4096 MB NVIDIA GeForce GTX 680M**
- > 16 GB DDR3 Speicher
- > 1000 GB SATA Festplatte
- > Blu-Ray ROM / DVD Brenner Laufwerk
- > HDMI, VGA (CRT), 4x USB 3.0, Nummernblock, Full HD Webcam, chocolate keys, WLAN: Killer Wireless-N 1202 2x2 Wifi + Bluetooth 4.0

1979.- €
oder Finanzkauf* ab 37,05 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1899.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 223351

Wir verbauen ausschließlich Komponenten namenhafter Markenhersteller!



AMD FX-6100 Prozessor mit bis zu 6 x 3.6 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 6570

1000 GB Festplatte, 7200 U/Min.

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, DirectX 11, Sharkoon Vaya Gehäuse

479.- €
oder Finanzkauf* ab 15,54 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate
399.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 223352



Intel® Core™ i5-3550 Prozessor mit bis zu 4 x 3.7 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 610

500 GB SATA III, 7200 U/Min.

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, DirectX 11, edles Designgehäuse, inkl. Gratis-Spiel Torchlight

539.- €
oder Finanzkauf* ab 17,49 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate
459.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 223353



AMD FX-4100 Prozessor mit 4 x 3.6 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 650

500 GB Festplatte, 7200 U/Min.

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-78LMT, USB 3.0, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, 500 W / IN WIN Mana 136 Gehäuse

579.- €
oder Finanzkauf* ab 16,50 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate
499.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 223354



Intel® Core™ i5-3550 Prozessor mit bis zu 4 x 3.7 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GT 640

500 GB SATA III, 7200 U/Min.

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB, DirectX 11, 500 W / Silverstone Redline Gehäuse, inkl. Gratis-Spiel Torchlight

649.- €
oder Finanzkauf* ab 16,58 €/mtl. Laufzeit: 48 Monate
569.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 223355

2) Barzahlungspreis entspricht dem Nettodarlehensbetrag. Finanzierungsbeispiel: Nettodarlehensbetrag von 499 €. Effektiver Jahreszins von 10,9 % bei einer Laufzeit von 36 Monaten entspricht einem gebundenen Sollzins von 8,36 % p. a. Bonität vorausgesetzt. Partner ist die Commerz Finanz GmbH. Die Angaben stellen zugleich das 2/3 Beispiel gem. § 6 a Abs. 3 PAngV dar.

Versandkostenfreie Lieferung!¹⁾

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

☎ 0180 1 957777

Auslandskunden wählen bitte: +49 180 1 957777
(3,9 Cent/Min. Festnetz der T-COM; max. 42 Cent/Min. aus dem Mobilfunknetz)
Montag bis Freitag von 8-20 Uhr und Samstag von 10-18 Uhr

*your system.
your choice.*

one empfiehlt Windows 8.

Intel® Core™ i5-3570K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.8 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660 Ti

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

929.- €
oder Finanzkauf* ab 17,39 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
849.- € (ohne Windows)

Art-Nr. 22356

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, H77-Mainboard, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, DirectX 11, 530W Thermaltake / IN WIN Mana 136



„Noch nie war Individualität einfacher.
Konfigurieren Sie jetzt Ihren Wunsch-PC.“

Jetzt ONE auf Facebook liken und Vorteilsangebote sichern! www.facebook.com/one.de

AMD FX-8120 Prozessor
mit 8 x 3.1 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB AMD Radeon™ HD 7870

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

839.- €
oder Finanzkauf* ab 17,98 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate
759.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-970A, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, DirectX 11, inkl. Gratis-Spiel SLEEPING DOGS, 630 W Thermaltake / Deluxe SH891 Tower, inkl. Gratis-Spiel SLEEPING DOGS

Art-Nr. 22357

Intel® Core™ i7-3770 Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz

8192 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 660

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.

879.- €
oder Finanzkauf* ab 17,54 €/mtl. Laufzeit: 66 Monate
799.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-B75M, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, DirectX 11.1, 530W Thermaltake / Silverstone RL01 Gehäuse

Art-Nr. 22358

Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz

16384 MB DDR3 Speicher

2048 MB NVIDIA® GeForce® GTX 680

1500 GB SATA III

1379.- €
oder Finanzkauf* ab 25,81 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
1299.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, DirectX 11.1, 630W Thermaltake / Coolermaster HAF 912

Art-Nr. 22359

Intel® Core™ i7-3770K Prozessor
mit bis zu 4 x 3.9 GHz

16384 MB DDR3 Speicher

4096 MB NVIDIA® GeForce® GTX 690

1000 GB SATA III, 7200 U/Min.
120 GB SATA III Corsair Force 3 SSD

2179.- €
oder Finanzkauf* ab 40,79 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate
2099.- € (ohne Windows)

Windows 8 vorinstalliert, DVD±Brenner, Gigabyte GA-Z77X, USB 3.0, SATA III, Gigabit LAN, 7.1 HD Audio, Front USB 3.0, DirectX 11.1, 700W BeQuiet / Corsair Graphite 600 T Gehäuse

Art-Nr. 22360

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten. * Abbildung enthält Sonderausstattung. Windows 8 and the Microsoft logo are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Details zu den Angeboten
finden Sie im Internet.
Einfach den QR-Code scannen.
Oder www.one.de/pc-praxis



UNSCHLAGBAR!

Die neuen GameStar Kombos

Drei Pakete, drei Monate, immer Premium, unschlagbar günstig.



WÄHLEN SIE IHRE KOMBO!

ALL DIGITAL



IM PAKET:

3 Monate

- ✦ GameStar für iPad/Android
- ✦ GameStar Premium Online

nur **15,99 €**

PRINT PLUS



IM PAKET:

3 Monate

- ✦ GameStar XL inkl. 2 DVDs
- ✦ GameStar Premium Online

nur **22,99 €**

COMPLETE

UNSERE
EMPFEHLUNG
41% SPAREN



IM PAKET:

3 Monate

- ✦ GameStar XL inkl. 2 DVDs
- ✦ GameStar für iPad/Android
- ✦ GameStar Premium Online

nur **24,99 €**

Mehr Infos unter

www.gamestar.de/kombos



Die Welt ist groß, jeder darf sich auf seine Weise vergnügen - Johann Wolfgang von Goethe

Kaiserliche Spielepostille von Gottes Gnaden

6,50 Reichsmark



SpielStern

Oktober 12/1882

Quartett of Duty: Black Ops

Santa Monica, 19. Oktober 1882

Die amerikanischen Erfinder dieses Kartenspiels lassen ihrer Fantasie freien Lauf. Fluggeräte und mit Stahl umhüllte, pferdelose Kanonen-Rutschen - das kann für gebildete Ohren nur nach Narrentum klingen. Auf den meisten Karten sind allerdings Explosionen abgebildet, die schlagen alles! Das irrwitzige Zukunft-Szenario: Österreichisch-ungarische Separatisten attackieren Siam, um das russische Zarenreich in einen Krieg gegen Belgisch-Kongo zu stürzen.

Fluggefährt	Kanonenrutsche	Explosion
		
Angriff *****	Angriff *****	Angriff *****
Verteidigung ***	Verteidigung *****	Verteidigung Wie meinen?
Bewegung *****	Bewegung ***	Bewegung explosionsartig
Fazit Bumm!	Fazit Kawumm!	Fazit Schlägt alles!

Bilder der Spielarten: Fluggerät (links), pferdelose Kanone (Mitte), Explosion (rechts)

DD-Vollversion: Schach



Der SpielStern erscheint fürderhin mit DD (Doppelt Vernagelter Douglasienholzliste), in der dieser Spieleklassiker liegt. Zusätzliche Figuren gibt es als DLC (Direkt Lieferbare Creationen).

Die neueste Spielmode

Berlin, 12. Oktober 1882

In der preussischen Hauptstadt blüht ein neuer Spielertrend: die On-Leine-Rollenspiele. Einfach Hund anleinen und mit Klorolle spielen lassen - ein großer Spaß!



Preview: Cowboy und Indianer

Schlecht ausbalanciert: Cowboys viel zu stark! Wird es trotzdem das neue Räuber und Gendarm? Seite 2

Test: Mass Effect

Wir besuchen das Oktoberfest zu München Seite 4

Kontrollbesuch: Blinde Kuh

Ist die Wegfindung der Gegner nun besser? Seite 6

Hall of Fame: Stat

Das Kartenspiel in der Re-Trospektive Seite 8

Hardware: Schon wieder neue Spielermäuse!

Was Sie gegen die Plage unternehmen können Seite 9



Mit einem Vorwort unseres ehrenwerten Chef-redakteurs, seiner fürstlichen Hoheit Michael Wilhelm Alexander Gottlieb Amadeus Freiherr von Trier (hier photographiert in seinem Landsitz in Deutsch-Westafrika).



Die GameStar-Ausgabe 01/2013 erscheint am 28.11.2012



1 Call of Duty: Black Ops 2 **Test** Ob der Ego-Shooter tatsächlich Innovationsgeschütze auffährt oder nur auf Altbewährtes setzt, klären wir im Test.

2 Heißer Herbst **Tests** Wir meucheln uns durch die PC-Version von Assassin's Creed 3, schleichen durch Hitman: Absolution und treffen Vaas in Far Cry 3.

3 The War Z **Preview** In unserer Vorschau prüfen wir, ob das Zombie-Survival-MMO eine echte Alternative zu DayZ werden könnte.

4 Die beste Spiele-Hardware fürs Geld **Hardware** Zu Weihnachten stellen wir den Wunschzettel mit den besten PC-Komponenten zusammen.

IMPRESSUM

Verlag
IDG Entertainment Media GmbH
Lyonel-Feininger-Str. 26, 80807 München
Tel.: 089 / 360 86-0, Fax: -118
E-Mail: brief@gamestar.de Internet: www.idgmedia.de

Chefredakteur
Gesamtanzeigenleiter
Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Ralf Sattelberger (verantwortlich)
Tel.: 089 / 360 86-730
E-Mail: rsattelberger@idg.de

Druck und Beilagen
Inhaber- und Beteiligungsverhältnisse
Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf, Cinram GmbH, Megapac
Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Media GmbH ist die IDG Communications Media AG, München, eine 100%ige Tochter der International Data Group, Inc., Boston, USA. Aufsichtsratsmitglieder der IDG Communications Media AG sind: Patrick J. McGovern (Vorsitzender), Edward Bloom, Toby Hurlstone.

REDAKTION

Redaktion GameStar
Telefon: 089 / 360 86-660, Fax: -652, E-Mail: brief@gamestar.de
Verlagsleiter und Mitglied der Geschäftsleitung
Chefredakteur
Chefredaktion
Redaktion
Online
Director Mobile Content & Applications
Medien-Produktion
Layout und Design
Redaktionsassistentin
Freie Mitarbeiter
Leitung CRM und Marketing
Fotos
Einsendungen
Haftung

André Horn
Michael Trier (v.i.S.d.P. – Anschrift des Verlags)
Michael Graf, Daniel Visarius, Frank Maier
Florian Klein, Heiko Klinge, Kristin Knillmann, Daniel Matschijewsky, Jochen Gebauer, Petra Schmitz, Fabian Siegmund, Hendrik Weins, Malte Witt, Tom Loske, Florian Heider, Maurice Weber
René Heuser (ltd.), Christian Merkel, Michael Obermeier, Christian Schneider, Daniel Feith, Martin Le, Tony Strobach
Markus Schwerdtel
David Bhulaputra (ltd.), Alexander Beck, Bernd Fischer, Christoph Klapetek, Sascha Mutschler, William Patin, Marco Giesel, Christina Kasmayr
Sigrun Rüb (ltd.), Eva Zechmeister, Sabine Hell (Entwurf), Uwe C. Beyer (Wertungskasten), H2DESIGN.de (Titel)
Isa Stamp, Anita Thiel
Anita Blockinger, Kosta Christinakis, Daphne Cisneros, Sebastian Klix, Dennis Kogel, Patrick C. Lück, Uwe Miethe, David Englmeier, Tobias Englmeier
Matthias Weber (-154)
Uwe Miethe (Pressematerial ausgenommen)
Für unverlangte Einsendungen wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der unberechtigt geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datenbanken ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.
Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benutzt. Ferner können wir trotz intensiver Prüfung unserer Heft-DVDs keine Haftung für eventuelle Schäden übernehmen, die aus der Benutzung der DVDs entstehen könnten. Wir empfehlen, die DVDs zusätzlich vor Benutzung mit einem eigenen, aktuellen Virens Scanner zu prüfen.

ABO SERVICE

Abonnement, Einzel- und Nachbestellungen, Umtausch defekter Datenträger
GameStar Kundenservice, ZENIT Pressevertrieb GmbH
Postfach 810580, 70522 Stuttgart
Telefon: 0711/72 52 275, Fax: -377
Österreich: 01 / 219 55 60, Schweiz: 071 / 314 06-15
Web: www.gamestar.de/shop, E-Mail: kundenservice@gamestar.de
Jahresbezugspreise
XL-Version (2 DVDs): Inland: 69,00 € (Studenten: 64,00 €)
Österreich und sonstiges Ausland: 78,00 € (Studenten: 73,00 €)
Schweiz: 124,80 SFR (Studenten: 116,80 SFR)
Preise jeweils inklusive Versand (ausgenommen sonstiges Ausland). Eine Abo-Kündigung ist immer zur kommenden Ausgabe möglich (Mini-Abos ausgenommen).
Postgiroamt Stuttgart, Konto-Nr. 311 704, BLZ 600 100 70
Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten
Vertrieb Handelsauflage
MZV GmbH & Co. KG
Ohmstraße 1, 85716 Unterschleißheim
Telefon: 089 / 319 06-0, Fax: -113
E-Mail: info@mzv.de Web: www.mzv.de
ISSN-Nummern
DVD XL: ISSN 2193-4894, DVD: ISSN 1610-6547,
Magazin: ISSN 1610-6520, PDF: ISSN 2193-4886
Erscheinungsweise:
GameStar erscheint monatlich.

ANZEIGEN

Anzeigen GameStar
Ansprechpartner
IDG Global Solutions
Anzeigenpreise
Zahlungsmöglichkeiten
Erfüllungsort, Gerichtsstand
Online-Reichweite (IVW 09/2012)

Anschrift der Redaktion
Ralf Sattelberger (-730) (ltd.), Kerstin Wöltering (-625), Susanne Schreiner (-670), Patrick Yahya (-609), Pia Aschenbrenner (-655), Maria Frank (-691), Stefanie Kusseler (-451), Fax: -99691, Jakob Scheikl (Designer), Manfred Aumaier (digitale Anzeigeannahme, -602)
für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschlager (ltd.) (-116)
Es gilt stets die Preisliste unter www.GameStar.de/Mediadaten
Deutsche Bank München, Konto-Nr. 668 868 300, BLZ 700 700 10
München
80.765.893 Page Impressions, 15.151.153 Visits
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Berlin



GameStar gibt's auch für unterwegs:



Aktuelle News und Screenshots auf iPhone und Android

Mobil informiert: GameStar als Gratis-App!

Komplettes Heft interaktiv auf dem Tablet-PC lesen

GameStar-Ausgaben für je 3,99 Euro!



In unserem Medienhaus erscheinen außerdem folgende Publikationen:



BASED
ON THE
IRON SKY MOVIE

WWW.IRONSKYINVASION.COM

NOVEMBER 2012

iron sky invasion



AUCH ALS SONDEREDITION "GÖTTERDÄMMERUNG"
MIT FILM AUF DVD ODER BLU RAY ERHÄLTLICH!

»Die Spiel-Versionen der gewaltigen zeppelinartigen Nazi-Mutterschiffe, Flugscheiben und Erdschiffe wie die "U.S.S. George W. Bush" können sich jetzt bereits sehen lassen.«
heise.de

MIT EXKLUSIV FÜR
IRON SKY: INVASION
GEDREHTEN FILMSZENEN!

In den Hauptrollen

KASPAR EICHEL ALS ADMIRAL KREUTZ

JULIA DIETZE ALS RENATE RICHTER

TYRON RICKETS ALS JASON BAILEY

STEPHANIE PAUL ALS MADAME PRESIDENT

CLAUS WILCKE ALS VLADIMIR ZHIRYANOV

IRSHAD PANJATAN ALS MR. SHARMA



iOS

ANDROID

PC DVD-ROM
SOFTWARE

PS3

PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3

XBOX 360

XBOX LIVE

XBOX LIVE

XBOX LIVE

© Copyright 2012 by TopWare Interactive AG. Developed by Reality Pump Studios. Based on the "Iron Sky" movie license from Blindspot Pictures. All rights reserved. "iOS", "Android", "PlayStation", "PS3", and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Unternehmensgruppe. All other trademarks are the property of their respective owners.

MASS EFFECT TRILOGY



**MASS
EFFECT**



**MASS
EFFECT 2**



**MASS
EFFECT 3**

"Eine der besten Sci-Fi-Reihen aller Zeiten." - *MSNBC*

"Eine der komplexesten Storys in der Geschichte der Videospiele." - *Game Informer*

AB 08. NOVEMBER
IM HANDEL

MASSEFFECT3.DE



BIOWARE



Mass Effect Trilogy © 2012 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Mass Effect, the Mass Effect logo, BioWare and the BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.